الألعاب اللغوية

ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية



الدكتور

محمد علي حسن الصويركي

دار الكندي

الألعاب اللغوية

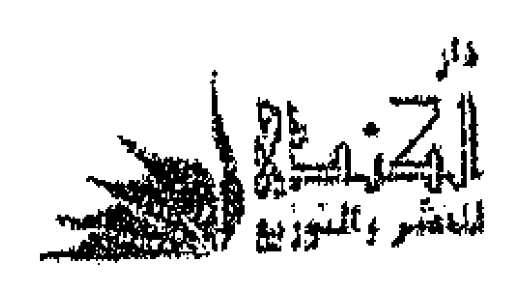
ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية

الألعاب اللغوية

ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية

تأليف

الدكتور محمد علي الصويركي



رقم الايداع لدى دائرة
المكتبة الوطنية
(٢٠٠٥/١/١٤٦)

٤١٨,٤

الصويركي، محمد علي

الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية/

محمد علي الصويركي- عمان: المؤلف، ٢٠٠٥

(   ) ص

ر.إ: (٢٠٠٥/١/١٤٦)

الواصفات: اللغة العربية// الألعاب// مهارات القراءة/

* تم إعداد بيانات الفهرسة والتصنيف الأولية من قبل دائرة المكتبة الوطنية



الأردن- إربد
تلفاكس: ٧٢٤٤٣٢٣-٢-٠٠٩٦٢
ص. ب: ٨٩٣- رمز بريدي: ٢١١١٠

الإهـــــداء

إلى رفيقة دربي في مشوار الحياة :

منيرة رفعت درباس.

والى فلذات كبدي:

أيهم ،آزاد ، دانا ، كاميران .

اقدم إليهم هذا العمل.

فهرس المحتويات

المقدمة

إن الألعاب لم تعد اليوم وسيلة للتسلية أو لقضاء أوقات الفراغ ، بل أصبحت أداة مهمة يحقق بها المرء النمو العقلي والمعرفي . ومن الاستراتيجيات الفاعلة التي تستخدم لتنمية الأداء اللغوي وتحسينه لدى الأطفال. فهي تجعل المتعلمين أكثر فاعلية ومشاركة في الموقف التعليمي، وتضعهم في مواقف تشبه مواقف الحياة اليومية، وتساعدهم على تركيز الانتباه، والإدراك والتخيل، والابتكار والإبداع .

وبناءً على ما سبق، تعد الألعاب اللغوية من الاستراتيجيات التعليمية الفاعلة وخاصةً في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، فهي نشاط يمارسه الطالب عندما يستخدم جملة من حواسه بقصد تنمية السلوك المهاري المستهدف .ومن وسائل التدريب على الاستعمال اللغوي السليم ، ويمكن الاستعانة بها في التدرب على عدد من الأبواب النحوية المختلفة، كما تساعد المتعلم على النطق الصحيح ، وتثري مفرداته، وتساعده على التعبير السلس، مع وضوح الفكرة وتسلسلها، وتنمي مواهبه الأدبية وذوقه الفني، وتوسع أفق خياله، وتشبع رغبته في التعبير عما يجول في خاطره بصورة تلقائية.

كما يمكن لمعلم اللغة العربية من اختيار مشكلة ما في اللغة، ثم اقتراح مجموعة من الألعاب اللغوية التي تساعد في تذليل هذه الصعوبات ، مثل التميز الصوتي ؛ أثر اللهجات العامية ، والتميز البصري للحروف المتشابهة، والتاء المربوطة والتاء في آخر الكلمة، والتاء المربوطة والتاء المبسوطة، والشدة

والسكون... وهناك ألعاب لغوية يمكن أن تستخدم في مجال تعليم اللغة كألعاب النطق، والقراءة، والكتابة، والاتصال. كما يمكن الاستعانة بها على التدرب على مهارات اللغة الرئيسية (الاستماع والكلام، والقراءة والكتابة).

ونظراً لأهمية الألعاب اللغوية في المجال التربوي، ووجود العديد من الدراسات التي أظهرت فعاليتها. جاء إعداد هذا الكتاب ليوضح كيفية استخدامها في مجال تدريس مهارات اللغة العربية ، آملاً أن يلاقي هذا الجهد القبول والاستحسان.

المؤلف

الدكتور محمد علي الصويركي الكردي

إربد - الأردن

في ٢٠٠٦/٩/١

الفصل الأول

الألعاب اللغوية
وبعض الدراسات المتعلقة بها

أولاً- الألعاب اللغوية:

- تمهيد.
- نظريات تفسير اللعب.
- الألعاب اللغوية.

ثانياً- الدراسات المتعلقة بالألعاب اللغوية:

- الدراسات العربية.
- الدراسات الأجنبية.

تمهيد :

يشكل اللعب جزءاً لا يتجزأ من حياة الإنسان على هذه الأرض لما له من أهمية بالغة بالنسبة للصغار والكبار على حد سواء.

وأحلى ما في حياة الصغار هو اللعب، فبه يتطورون جسمياً وعقلياً واجتماعياً، ومن هنا جاء الاهتمام باللعب واستخدامه في المجال التربوي، فمن خلاله يتعلم الطفل ويسهم في نمو النشاط العقلي والمعرفي. كما أصبح اللعب أداة تربوية تسهم في تفاعل الطفل مع بيئته، وأداة تواصل بين الأطفال بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية فيما بينهم، ويساعدهم على تفريد التعلم، ويبرز الدوافع الداخلية للتعلم، وفرصة للتفاعل الاجتماعي.

من هنا وجد الباحثون في اللعب قيمة تربوية فعالة ، فوضعوا النظريات المختلفة لتفسيره، ودعوا إلى إدخاله في العملية التعليمية، حتى نادى بعضهم بشعار(التعلم من خلال اللعب).إذ أصبحت الألعاب تستخدم كاستراتيجية تعليمية في رياض الأطفال والمدارس الأساسية بشكل خاص.

ويأتي هذا الإطار النظري للحديث عن اللعب ، والنظريات المختلفة التي حاولت تفسيره، ثم التعريف بالألعاب اللغوية، وبيان أهميتها وفوائدها في المجال التربوي.لهذا اهتم الباحثون باللعب عندما أخذوا يلاحظون انتشاره لدى الإنسان و الحيوان، وحاولوا تفسير هذه الظاهرة المشتركة واستثمارها لصالح إنماء الإنسان وتربيته. ووضعوا نظريات مختلفة لتفسيره. فظهرت بعض الإشارات والتلميحات حول أهمية "اللعب" في المجال التربوي في العصور القديمة (Unesco,1980). فجاء ذكره على لسان أفلاطون و أرسطو، إذ ورد قول أفلاطون في اللعب: " بأنه يساعد الصغار على تعلم الحساب والتدريب على

محاكاة الكبار في أعمالهم ومهاراتهم" (جبرين،١٩٨٠). وقيل إنه وزع على الأطفال حبات من التفاح لتدريبهم على العد وتعلم الحساب. أما أرسطو فقد شجع الأطفال على اللعب في المهارات التي ستكون حِرَفِهم في المستقبل(ميللر، ١٩٧٤).

وأخذ "اللعب" أهمية تربوية على أيدي التربويين الكبار أمثال كومينيوس، وروسو، ويستالوتزي ،وفرويل الذين أكدوا أهمية اللعب في التعليم ، وعلى أن يطلق الطفل حراً لكي يمارس نشاطاته، ويعبر عن ميوله ورغباته من خلال اللعب(جبرين، ١٩٧٩). ونظراً لأهمية اللعب في المجال التربوي، فإن العديد من الباحثين وضعوا نظريات مختلفة لتفسيره. سنأتي على عرضها بعد قليل .

من هنا أخذ اللعب نصيباً وافراً من الاهتمام في رياض الأطفال والمدارس الأساسية. إذ تحاول المناهج الحديثة الاستفادة بقدر الإمكان من هذا النشاط الحيوي لماله من فوائد كبيرة .فبه يتعلم الفرد ، وبه ينمو النشاط العقلي والمعرفي، والإدراك ، والتفكير ،والذاكرة ،والكلام(البيلاوي،١٩٧٩؛ ملص،١٩٨٥).

وبما أن الألعاب التعليمية تقوم على مبدأ التواصل، فقد سعى الباحثون إلى استخدامها في تدريس اللغات. ولهذا السبب أدخلت "الألعاب اللغوية "في مجال التدريس،إذ أن استخدامها في تعليم اللغة للأطفال بشكل خاص غالباً ما يُظهر عندهم روحاً عالية من التنافس. والمشاركة والحيوية، ويعودهم على التلقائية في استخدام اللغة، وتعلمها بطريقة طبيعية، و التخفيف من رتابة الدروس (عبد العزيز، ١٩٨٣؛ النمرات،١٩٩٥).

لذلك أوصى العديد من الباحثين باستخدام الألعاب التعليمية ، ومن ضمنها "الألعاب اللغوية " في الحقل التربوي، بوصفها استراتيجية تعلم تساعد

على إكساب المتعلم اللغة. علماً أن اللعب في الواقع لا ينطوي بحدّ ذاته على درجة كبيرة من القيمة التربوية، لكنه يكتسب هذه القيمة إذا ما أحسن تنظيمه و توجيهه تربوياً (البيلاوي، ١٩٧٩).

ويمكن استخدام الألعاب اللغوية للتدرب على اكتساب المهارات اللغوية الأربع (الاستماع ، والكلام ، والقراءة ، والكتابة)، وللتدرب على مواقف عديدة من الاتصال (Wright,1984).

مفهوم اللعب وتعريفه :

لقد مرّ مفهوم اللعب بمرحلة أولية من التأملات والتصورات الفلسفية التي كانت تعبر عن اتجاه عام للاهتمام بالمظاهر التربوية، وبالطفولة بصورة عامة، وليس باللعب بشكل خاص. ففي البلدان الأوروبية التي مرت بالثورة الصناعية كان اللعب يعد عملاً عديم الفائدة أو مؤذياً أحياناً (Unesco,1980). فالعالم سبنسر المذكور في السيد(٢٠٠٢) يرى إن اللعب تعبير عن طاقة ونشاط زائد يفتقر إلى الغايات والأهداف.

لكن مفهوم اللعب تطور مع مرور الزمن، إذ كان للنظريات الحديثة المتمثلة في نظرية التحليل النفسي، والنظرية المعرفية الدور الكبير في إكساب مفهوم اللعب هوية خاصة، بوصفه أحد المفاهيم النمائية. وأصبح نشاطاً هادفاً له فوائد تربوية وأخرى علاجية. و محط اهتمام التربويين وعلماء النفس بعد وضوح قيمته السابقة (بلقيس ومرعي،٢٠٠١؛ السيد، ٢٠٠٢).

عند قراءة ما دوّن عن اللعب من دراسات وبحوث نجد له الكثير من التعريفات، إلا أنها تكاد تتمحور حول مجموعة من الخصائص المشتركة،

مثل: النشاط، والحركة، والمتعة، والسرور(خوالدة، ١٨٨٧؛ بلقيس ومرعي، ٢٠٠١).

يعرف جود (good,1975) اللعب بأنه نشاط موجه (Directed)، أو غير موجه(Free)، يؤديه الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية. ويستغله بعضهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والوجدانية، وإنه يستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتصف بالسرعة.

وتعرّفه الببلاوي(١٩٧٩)، بأنه نشاط تلقائي يمارسه الفرد كي يبعث في نفسه البهجة، وهدفه اللهو واستهلاك الطاقة والجهد ، من دون أن تكون هناك دوافع خارجية تحركه وتوجهه (ص١١٢).

ويعرفه شابلن (Chaplin,1987) في قاموس علم النفس بأنه نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية ، لغرض الاستمتاع من دون أي دافع آخر.

وهناك بعض التعريفات الأخرى التي ترى أن اللعب يعبّر عن العمليات النمائية المتتابعة. فتعرف تايلور (Taylor,1967) المذكورة في بلقيس ومرعي (٢٠٠٢) اللعب بأنه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت واشغال الذات. فاللعب للطفل هو مثل التربية، والاستكشاف، والتعبير، والترويح ، بالنسبة للكبار(ص.١٣).

وهناك بعض التعريفات التي ركزت على وظيفة اللعب أو أهدافه، مثل تعريف كاليوس (Caillois) المذكور في السيد (٢٠٠٢)، الذي يشير إلى أن اللعب هو نشاط يمارس من دون قهر ، ويؤدي إلى السرور، ويعتمد على التخيل (ص.٢٧).

وهناك من قدم تعريفاً شاملاً لمفهوم اللعب من كافة جوانبه ، مثل تعريف راندل وموريس (Randel,Moris,1992) اللذين يريا أنه نشاط تنافسي محدد بقواعد لتحقيق أهداف خاصة، يعتمد على المهارة غالباً ، وعلى الحظ في بعض الأحيان.

نظريات تفسير اللعب

نظراً للأهمية الكبيرة التي يتمتع بها اللعب عند الكبار بشكل عام، وعند الصغار بشكل خاص، فقد اجتهد الباحثون في وضع تفسيرات عدة للإجابة عن سؤال لماذا نلعب؟ وأهم النظريات التي فسرت اللعب عند الإنسان ما يأتي :

أولاً - النظريات الكلاسيكية:

من أبرز هذه النظريات نظرية الاستجمام، ونظرية الطاقة الزائدة، ونظرية الإعداد للحياة، والنظرية التلخيصية. وفيما يأتي توضيح لكل منها:

- **نظرية الاستجمام أو الترويح (Recreation Theory) :**

تعد هذه النظرية من أقدم النظريات التي فسرت اللعب. وصاحبها الفيلسوف الألماني لازاروس (Lazarus) الذي يرى أن وظيفة اللعب الرئيسة هي إراحة العضلات والأعصاب من عناء العمل والكد والتعب. واللعب وسيلة لتجديد النشاط والراحة حين يشعر الإنسان بالتعب، ويجعله يقبل على العمل بكل جد ونشاط(جابر، ١٩٩١؛ الحيلة، ٢٠٠٣).

لكن هذه النظرية لا تفسر لماذا يقبل الأطفال على اللعب بعد الاستيقاظ من النوم بعدما اخذوا قسطاً من الراحة، ولو كان اللغب يحقق الراحة من عناء

العمـل لكـان الكـبار أشد حاجة إلى اللعب من الأطفال الصغار (ميللر، ١٩٧٤؛ العناني٢٠٠٣).

- **نظرية الطاقة الزائدة (Surpllus Energy) :**

صـاحب هـذه النظـرية الفيلسـوف الإنجليـزي هربـرت سبنسـر (Herbert Spencer) الذي يرى أن الطفل يمتلك طاقة زائدة بداخله، تدفعه إلى البحث عن طـريقة ليصـرفها في نشــاط يعـود عليه بالمتعة (جامعة القدس المفتوحة، ١٩٩٥؛ ميللر،١٩٧٤).

ومـن الاعتراضـات الـتي وجهـت إلي هذه النظرية، أن اللعب ليس مقصوراً علـى مـن لديـه فـائض مـن الطاقـة. فالضـعيف والقـوي ، والمتعب والمستريح، يمارسـون اللعب.ولو كانت وظيفة اللعب مجرد التنفيس عن طاقة زائدة، لأحجم الأطفـال والكبار عنه عندما يشعرون بالتعب والإرهاق، ولتساءل المرء أين كانت هذه الطاقة الزائدة في لحظات التعب والإرهاق؟ (بلقيس ومرعي،٢٠٠١).

- **نظرية الاستعداد للحياة المستقبلية (Practice Theory) :**

وضع هذه النظرية كارل جروس (Karl Groos) ، المتأثر كثيراً بنظرية التطور لـدارون. إذ يـرى أن اللعـب يمـثل مرحلة إعداد لوظائف الحياة المستقبلية(ميللر، ١٩٧٤). فالطفـل لا يلعـب لمجـرد أنه طفل أو لأنه يمر في مرحلة لهو ولعب، وإنما الطبـيعة جعلـت من هذه المرحلة إعداداً لنشاط الكبار. فألعاب الطفل تتشابه مع ألعاب الكبار ، فمثلا ألعاب الطبخ ، والعناية بالدمى لدى البنات الصغار ما هي إلا اسـتعداد غريـزي لأدوار الأمـومة، و تـدبير المنـزل، وتـربية الأطفــال في المستقبل(جابر، ١٩٩١؛ اللبابيدي والخلايله،١٩٩٨).

ومما يؤخذ على هذه النظرية افتراضها وجود توجه غريزي للعب في هذا الإعداد، وان كل ما يؤديه اللعب من وظائف هو الإعداد للمستقبل فقط (شاش،٢٠٠١). وقد يكون اللعب للترويح وللمتعة ، ولم تفسر هذه النظرية اللعب لدى الكبار، وغاب عنها دور البيئة في توجيه اللعب وتحديد ألوانه (جامعة القدس المفتوحة،١٩٩٥).

- النظرية التلخيصية أو الميراث (Recapitulation Theory):

يعد عالم النفس التربوي ستانلي هول (Stanly Hall) هو صاحب هذه النظرية، ويرى أن الإنسان من ميلاده إلى اكتمال نضجه يمارس اللعب الذي ما هو إلا تلخيص لكل المراحل التي مر بها الجنس البشري، منذ مرحلة تطورهم الحضاري من الحقبة البدائية حتى العصر الحاضر.فالطفل عندما يسبح، أو يبني الكهوف، أو يتسلق الأشجار، يلخص أو يكرر ما كان يفعله أسلافه في الزمن الماضي (ميللر،١٩٧٤).

أما أبرز الاعتراضات على هذه النظرية، فهي أن الصفات المكتسبة لا تورث(اللبابيدي والخلايلة، ١٩٩٨)، وتوجد في عالم اليوم أيضاً ألعاب جديدة يمارسها الأطفال لم تكن موجود في الماضي، مثل ألعاب الحاسوب، والسيارات، والقطارات. وقد يستغني الإنسان عن هذه الألعاب في المستقبل وتظهر ألعاب جديدة (العناني،٢٠٠٢).

- نظرية التنفيس أو التهيئة (Catharsis Theory):

تعود هذه النظرية إلى العالم كارت(Cart) الذي يرى أن النظم الاجتماعية تقيد الغرائز لدى الفرد كثيراً ، فيحاول كبتها، مما يؤدي إلى اضطراب في نفسه.

فيجد اللعب وسيلة لاخراج هذا الكبت، والتخلص من الإضطراب وضغوط الحياة المختلفة (الحيلة ،٢٠٠٣).

وخلاصة القول، إن النظريات التي ذكرت سابقاً حاولت تفسير اللعب من وجهة نظرها الخاصة. وعلى الرغم من قيمة الأفكار التي طرحتها، وجذبها لأنظار العلماء إلى أهمية اللعب وقيمته، إلا أنها لم تقدّم تعريفاً شاملاً للّعب.

ثانياً - النظريات الحديثة:

يعود الفضل في ظهور النظريات الحديثة إلى النظريات الكلاسيكية الآنفة الذكر التي زودتها بالأفكار والأسئلة المختلفة، ودفعتها إلى اختبار صحة هذه المقولات عبر التجريب والبحث العلمي. فقد درست هذه النظريات السلوك الإنساني ، ثم حاولت تفسيره من الناحية العلمية. ومن أبرز هذه النظريات النظرية المعرفية، ونظرية التحليل النفسي، وفيما يأتي عرضٌ موجزٌ لكل منهما:

- **النظرية المعرفية (Cognitive Theory):**

تركز هذه النظرية على أعمال "جان بياجيه" (Jane Piaget) في النمو العقلي، وأعمال فيجوتسكي (Vygotsky) في النمو المعرفي.فيرى بياجيه في اللعب تعبيراً عن تطور الأطفال ، و متطلباً أساسياً له. وأنه يرتبط بمراحل النمو العقلي عند الأطفال، وأن التوافق الحسي الحركي هو أول خطوة من خطوات التفكير، وأن لكل مرحلة نمائية ألعاباً خاصة بها، ويشكل اللعب أساس التطور والنمو المعرفي والفكري لدى الإنسان (الخوالدة،١٩٨٧؛ بلقيس ومرعي، ٢٠٠١)..

وتقـوم هـذه النظـرية على عمليتين أساسيتين هما: التمثّل و الملاءمة.فالتمثل يشير إلى العمليات التي يؤديها الفرد لكي يحول المعلومات والخبرات الجديدة التي يـتلقاها مـن العـالم المحـيط به إلى جزء من معرفته الفعلية، ولتتناسب مع حاجاته ومطالبه (ميللر،١٩٧٤؛ توق، ١٩٨٤).

أمـا عملـية الملاءمـة (التكـيف)، فهي النشاط الذي يؤديه الفرد للتكيف مع العـالم المحـيط بـه، أو بعـبارة أخـرى تعـديل معارفـه وتغـييرها لتـتلاءم مع العالم الخارجي (الخوالدة،١٩٨٧؛ بلقيس ومرعي،٢٠٠١).

ويـرى بياجـيه أن اللعـب والتقلـيد(المحاكـاة) لـه أهمية كبرى في عملية النمو العقلـي، إذ يعدهما وجهين لعملة واحدة، فاللعب تمثل خالص، أما التقليد فيعد مـواءمة خالصـة . وبالنتـيجة يظهـر كـل مـنهما في النمو العقلي وتطوره (ميللر، ١٩٧٤؛ العناني ،٢٠٠٢).

من هنا كانت لهذه النظرية أهمية كبرى بينت أن هناك ارتباطاً قوياً بين اللعب والنمو العقلي.

- نظرية التحليل النفسي (Psycho– Analysi Theory):

صـاحب هـذه النظرية هو العالم المعروف سيجموند فرويد(S. Freud) الذي فسـر اللعـب وفقـاً لمبدأ اللذة والألم. فالطفل يميل إلى إشباع الخبرات الباعثة على السـرور والمتعة، ويتجنب إشباع الخبرات التي تؤدي إلى الألم والإحباط (خوالدة، ١٩٨٧؛ جامعة القدس المفتوحة،١٩٩٥).

ويـناءً على ما سبق من افتراضات ، يرى فرويد أن الطفل يسعى إلى إيجاد عالم مـن الـوهم والخـيال يمـارس فيه خبراته ونشاطاته الباعثة على الشعور بالسعادة، بعـيداً عـن الواقـع المؤلم ، ومن دون الخوف من أحد لإفساد متعته .فنرى الطفلة

تلقي أوامرها إلى الدمية التي بين يديها، وكأنها إنسان حقيقي. والطفل يتوهم العصا حصاناً يركبه من دون أن يخاف من السقوط أرضاً (بلقيس ومرعي، ٢٠٠١ ؛ العناني،٢٠٠٢).

واللعب الإيهامي عند فرويد يؤدي وظيفة تنفيسية ، إذ يسهم في تخفيف التوتر والانفعالات المكبوتة الناجمة عن العجز في تحقيق الرغبات على أرض الواقع. لذلك استخدم اللعب في عيادات العلاج النفسي لمعالجة بعض الاضطرابات النفسية لدى الأطفال. ويكون ذلك من خلال وضعهم في بيئة ألعاب مناسبة تساعدهم على تفريغ مشاعرهم المكبوتة في عالم اللاشعور(الخوالدة،١٩٨٧).

ويبدو من النظريات الكلاسيكية والنظريات الحديثة التي حاولت تفسير اللعب أنه لا يوجد تقارب فيما بينها، غير أنها تتكامل في تحقيق تفسير شامل لمفهوم اللعب. وخلاصة القول يتمثل في أن اللعب ما هو إلاّ ميل طبيعي قوي وتلقائي يكاد يكون حرفة لدى الطفل، لكونه أحد الأسباب البارزة التي يعبر بها عن نفسه، ويفهم العالم الذي يتحرك من حوله.

نظرة الإسلام إلى اللعب:

الإسلام دين الواقع والحياة، يعامل البشر على أنهم أناس لهم عواطفهم وطبيعتهم الإنسانية، ولهذا اهتم الإسلام بجميع ما تحتاجه الفطرة البشرية من فرح ومداعبة بشرط أن تبقى هذه الأمور في حدود الشرع ونطاق الأدب.وقد أقر الإسلام اللعب البريء، واللهو المباح مادام يصب في مصلحة الإسلام،وكان النبي محمد عليه السلام يحب السرور ويكره الحزن، ويستعيذ بالله من شره، فهو يقول:" اللهم أني أعوذ بك من الهم والحزن". وإذا كان اللعب من الأمور

اللازمة للمسلم، فان لزومه للطفل من باب أولى لأن عنده قابلية إلى التعلم وهو صغير، وحاجته إلى اللعب له أهمية في صقل شخصيته الجسمية والفكرية.

وهناك العديد من الأحاديث النبوية التي توضح نظرة الإسلام إلى اللعب وفيما يلي بعضاً منها:

قال النبي عليه السلام "ارموا يا بني إسماعيل، فإن أباكم كان رامياً"(رواه البخاري،٢٧٤٣). وعن سعد بن أبي وقاص قال:دخلت على رسول الله صلى الله عليه وسلم الحسن والحسين يلعبان على بطنه، فقلت: يا رسول الله أتحبهما؟ فقال: "ومالي لا أحبهما وهما ريحانتاي"(رواه البزار، ٢٦٢٢).

وعن جابر رضي الله عنه، قال: دخلت على النبي صلى الله عليه وسلم وهو يمشي على أربع، وعلى ظهره الحسن والحسين رضي الله عنهما، وهو يقول: "نعم الجمل جملكما، ونعم العدلان أنتما"، هذا وقد لعب النبي في طفولته، وأتاه جبريل وهو يلعب مع الصبيان، فأخذه وشق صدره(رواه الطبراني، ٢٦٦٠).

وجاء في كتب السيرة أن النبي صلى الله عليه وسلم كان يلعب وهو صغير لعبة اسمها(عظم وضاح)، وهي لعبة يعمد الأطفال فيها إلى عظم أبيض، فيرمونه في ظلمة الليل، ثم يتفرقون في طلبه، ومن وجده منهم، له القمر، أي الجائزة (العناني،٢٠٠٢).

وكان الصحابة الكرام يقرون اللهو واللعب البريء، فقد قال علي بن أبي طالب كرم الله وجهه: " روحوا القلوب ساعة بعد ساعة، لأن القلب إذا كره عمي".

وقد اشترط المسلمون الأوائل شروطاً للعب واللهو؟من أبرزها:

١- أن لا يجعل المسلم اللعب واللهو ديدنه في كل أوقاته.

٢- أن لا يهزل في موضع الجد.

٣- أن لا يجعل من أقدار الناس وأعراضهم محل مزاحه.

٤- أن لا يتخذ الكذب وسيلة للضحك واللهو.

ومن ألوان اللهو واللعب التي أقرها الإسلام:

١- سباق العدو(الركض). وقد كان الصحابة يتسابقون على الدوام، والنبي عليه السلام يقرهم عليه، وقد رووا أن علياً كرم الله وجهه كان عداءاً سريع العدو.

٢- لعب السهام والحراب. وقد كان النبي عليه السلام يمر على أصحابه في حلقات الرمي فيشجعهم ويقول: "ارموا وأنا معكم".

٣- لعبة الفروسية.شجع الإسلام ركوب الخيل، لقول الرسول عليه السلام:" كل شيء ليس من ذكر الله فهو لهو أو سهو، إلا أربع خصال: مشي الرجل بين الفرضين (للرمي)، وتأديبه فرسه، وملاعبته أهله، وتعليمه السباحة".

٤- لعبة الصيد. ولم يمنع الإسلام الصيد إلا في حالة المحرم بالحج والعمرة، والإحرام في مكة.

٥- الغناء. لقد أباح الإسلام الغناء في المناسبات السارة، كعقد القران، والزواج، واشترط أن لا يشمل على فحش، أو تحريض على أثم.

فوائد اللعب:

يقال إن اللعب هو الحياة نفسها بالنسبة للأطفال، وليس مجرد أداة لهدر الوقت وإشغاله. فهو يحمل للطفل كل المعاني التي يحملها العلم والتعبير الذاتي،

والترويح عن النفس، وله دور أساسي في التعلم، حتى يمكن القول إن اللعب هو التعلم بذاته خارج أسوار المدرسة (بلقيس ومرعي، ٢٠٠١ ؛ Unesco,1980).

وبناءً على ما تقدم، هناك فوائد تربوية عديدة يقدمها اللعب للأطفال ، يمكن عرضها فيما يأتي:

- فوائد بنائية (نمو): للعب دور مهم في النمو عند الطفل من الناحيتين الجسمية والشخصية بأبعادها الثلاثة، النفسحركية، والمعرفية، والوجدانية ، ويعمل اللعب على تنمية الأعضاء والأجهزة البدنية كافة من الناحية الوظيفية، والعصبية، والتشريحية(البيلاوي، ١٩٧٩؛عكي،٢٠٠٠).
- فوائد تربوية: يتيح اللعب الفرصة أمام الأطفال لاستخدام حواسهم، فيلاحظون، ويتساءلون، ويكتشفون ، ويتعلمون من خلاله الكثير من المعارف والمهارات والاتجاهات في مرحلة ما قبل المدرسة(سكيكر،١٩٨٩؛ بلقيس ومرعي،٢٠٠١).
- فوائد نفسية و علاجية: يعد اللعب لغة التعبير عن ذات الطفل، يكشف من خلاله عن مشاعره ، ويعطي مؤشراً عن مدى ثقته بنفسه، وإدخال السرور إليها ، وجعله نشيطاً مرحاً، والتنفيس عن الشحنات الوجدانية(الفطرية والمكتسبة)، ولا سيما الناتجة عن الكبت والأزمات النفسية التي يتعرض لها من الوسط العائلي والاجتماعي، كما أن اللعب الحر يعالج الاضطرابات النفسية والوجدانية ، ويخفف من القلق لدى الطفل.(الطائي،١٩٧٩؛ ميللر، ١٩٧٤).
- فوائد إبداعية: إن جو الحرية السائد في عملية اللعب يزيد من قدرة الإبداع لدى الطفل ، ويساعده على الخروج من جو التفكير التقليدي، ويعلمه

التفكير ، والانتباه، والتعليل ، والتركيز ، ودقة الملاحظة، ويكسبه بعض المهارات التحليلية ، وكيفية إصدار الحكم(الطائي،١٩٧٩؛ عكي،٢٠٠٠).

- فوائد اجتماعية: اللعب أداة تعبير وتواصل ، إذ يتيح التوافق بين الطفل والبيئة التي يعيش فيها ، سواء أكانت بيئة مادية أم اجتماعية، وسواء أكان التوافق جسمياً أم اجتماعياً أم انفعالياً(السيد،٢٠٠٢؛ الخوالدة،١٩٨٧). ويعلم اللعب الطفل التعاون، واحترام حقوق الآخرين، واحترام القوانين والالتزام بها، ويعزز انتماءه للجماعة، ويكسبه التقاليد والاتجاهات والقيم الاجتماعية(بلقيس ومرعي، ٢٠٠١).
- كشف الميول: يسهم اللعب في الكشف عن ميول الأطفال ، وما يحبونه ، وما لا يحبونه.ويؤدي ذلك إلى معرفة ميولهم، مما يساعد على تنشئتهم بحسب رغباتهم (سكيكر،١٩٨٩).

الألعاب اللغوية:

لقد ثبت لعلماء اللغة التطبيقيين ولكثير من معلمي اللغات بأن الأساليب السائدة لا تؤدي إلى تحقيق الأهداف المرجوة من تعلم وتعليم اللغة، مما دفعهم إلى البحث عن وسائل جديثة لتعلم اللغات، مثل " الألعاب اللغوية " (language games) . فبهذه الألعاب يمكن أن يدرب الطلاب على استعمال اللغة في مواقفها الطبيعية (عبد العزيز،١٩٨٣).

وقد جاءت الألعاب اللغوية في الأدب التربوي تحت أسماء مختلفة، وأعطيت تعريفات عديدة. فقد ذكرتها الطائي(١٩٧٩) باسم "الألعاب اللفظية"، وعرفتها بأنها الألعاب التي تساعد الطفل على النطق الصحيح،

وتثري مفرداته ، وتساعده على التعبير السلس، مع وضوح الفكرة وتسلسلها. وهي جزء من الألعاب التعليمية، وركن مهم من أركانها(ص.٧٢).

وعرّفها عبد العزيز(١٩٨٣)، بأنها تلك الألعاب التي لها بداية محددة، ولها نقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم. وهي وسيلة ممتعة لتدريب الطلاب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة(ص.١٢).

وعرفتها عبده (١٩٩٣)، بأنها تقنية تعليمية تجعل المتعلم للغة نشطاً وفعالاً أثناء اكتسابه للحقائق والمفاهيم والمبادئ والتعليمات، ضمن مواقف تعليمية مشابهة للواقع.وأن ذلك يحصل من خلال تفاعل المتعلم مع المواد التعليمية ، أو مع غيره من المتعلمين لتحقيق الأهداف التي يسعى المعلم إلى تحقيقها(ص.٢٥).

أما أبو لوم و أبو هاني (٢٠٠٢) فقد ذكرا أن اللعبة اللغوية نشاط هادف يتضمن أفعالاً معينة يؤديها المعلم والطلاب من خلال اتباع قواعد معينة. فاللعبة اللغوية تتمتع بميزات كثيرة ومتعددة تعمل على تحقيق الأهداف الوجدانية والمعرفية، إذا ما احسن المعلم اختيارها وتوظيفها بالشكل المطلوب (ص.١١).

إن الألعاب اللغوية كما يراها فلور (Flower,1980) المذكور في شاش(٢٠٠١) نوع من اللعب الذي تُستخدم فيه الرموز والأصوات والكلمات للتعبير ، وتعتمد على اللعب بالكلمات ، وكيفية إخراج الصوت المنظم، وتكوين الجمل.

أما النمرات(١٩٩٥)، فترى أن الألعاب اللغوية وسائل تعليمية تستخدم في تعليم اللغة ضمن قواعد وتعليمات معينة، يدرب المعلم طلبته عليها لتحقيق الأهداف التربوية المختلفة.

وينظر سمك (١٩٩٨) ، و البجة(٢٠٠١) إلى الألعاب اللغوية بوصفها تدريب لغوي يناسب عدداً من الأبواب النحوية. وأن طريقة هذا التدريب تكون بلعبة يؤديها الطلاب بإشراف المعلم وتخطيطه.

يعرف جيبس (G.Gbbs) الألعاب اللغوية " بأنها نشاط يتم بين المتعلمين ، متعاونين أو متنافسين ، للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة من النظم والتعليمات" (عبد العزيز، ١٩٨٣ .ص.١٢).

وهكذا فان الألعاب اللغوية استراتيجيات معينة تستخدم في تعليم مهارات اللغة وتعلمها ، وتكون مبنية على خطة واضحة ترتكز على أسس علمية مدروسة. وتؤدي دوراً مهماً في عرض المهارات والمفاهيم الأساسية، ونقلها وتبسيطها وربطها بالحياة، إذ تعطي عملية التعليم معنى حقيقياً يؤدي إلى تحقيق الأهداف المنشودة.

خصائص اللعبة اللغوية الجيدة:

يمكن للعبة أن تكون ذات فاعلية من حيث كونها لعبة، وتستخدم كاستراتيجية لتعليم مهارات اللغة . إذا كانت اللعبة اللغوية تتضمن هدفاً، وتوضع لها خطة تنفيذ، وتحدد مستوى الطلاب الذين يستعملونها، وأن ترتبط ما أمكن بالكتاب المدرسي، وتكون قادرة على تحقيق هدف لغوي يصعب تحقيقه باتباع أساليب التدريس المعروفة (عبد العزيز، ١٩٨٣،ص.١٦؛ جامعة القدس المفتوحة،١٩٩٣، ص.٥٧).

واللعبة اللغوية الجيدة يجب أن تكون جذابة، وتجلب المتعة والسرور. و لها نهاية محددة يدرك عندها اللاعبون أنهم قد اكملوا اللعبة ، أو أنهم حققوا

الانتصار والفوز. وتعالج أكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية، وتتصف بسهولة الإجراء،وتعمل على إذكاء روح المنافسة (عبد العزيز،١٩٨٣).

معايير عامة لاختيار الألعاب اللغوية:

هناك العديد من المعايير العامة التي يجب على المعلم الانتباه لها عند اختيار الألعاب اللغوية، من أجل الحصول على الفوائد التربوية المرجوة منها. وهي:

- أن تكون جاذبة للطفل، تتمكن من استثارته (الهويدي، ٢٠٠٢). و توفر المتعة والتسلية والتشويق قدر الإمكان ، لأن المتعة تدفع الطفل إلى التعلم (أبو لوم و أبو هاني،٢٠٠٣).
- أن تكون اللعبة معروفة من حيث قواعدُها، ونشاطاتهُا،والمهاراتُ اللازمة لها(البوريني،١٩٩٢).
- أن تكون مناسبة لأعمار الطلاب، ومتفقة مع ميولهم ومستواهم العمري والمعرفي(الطوبجي،١٩٧٩)، وأن تكون في مستوى إدراك الطفل وخبراته.
- أن تكون ذات صلة بالأهداف التربوية التي يسعى المعلم إلى تحقيقها لدى المتعلمين، وان تحقق الأهداف بشكل افضل من أية وسيلة تعليمية أخرى (البوريني،١٩٩٢).
- أن تكون قابلة للتنفيذ، بحيث تخلو من التعقيد، فربما تكون معقدة إلى حد يصعب فهم قواعدها . أو تشكل خطراً على حياة المتعلمين ،نتيجة لاستخدامها (الطوبجي،١٩٧٩؛ أبو لوم و أبو هاني، ٢٠٠٣).
- أن تكون قابلة للقياس: بمعنى أن تكون نتائج اللعبة واضحة ومحددة يمكن قياسها.

معايير خاصة لاختيار الألعاب اللغوية:

هناك مجموعة معايير خاصة باللعبة اللغوية ، من أبرزها:

أن تثير القدرة على التحدث والتعبير، وتنمي القدرة على اكتشاف العلاقات بين المقروء، وتتيح الفرصة للقراءة بسرعة، وتفسير المفردات من خلال السياق.

تصميم الألعاب واختيارها:

أما بخصوص عملية تصميم الألعاب واختيارها، فإن ذلك يتطلب من المعلم التحضير والتخطيط المسبق ، فيجب أن يخطط لها مثلما يخطط للمادة التعليمية ، من حيث تحديد المحتوى، والأهداف المراد تحقيقها، وتحديد عدد الطلاب الذين ينفذون اللعبة، وشروط اللعبة، وكيفية تنفيذها،والأدوات اللازمة لتنفيذها (النمرات، ١٩٩٥؛ wright,1983)

ويمكن تلخيص إجراءات تصميم الألعاب في الخطوات الآتية:

١ – تحديد الهدف اللغوي.

٢– تحديد المحتوى.

٣– تحديد الأدوار.

٤– تحديد قواعد اللعبة.

وتتبع المراحل الآتية في تصميم الألعاب اللغوية:

مرحلة تخطيط الألعاب اللغوية:

- تحديد الأهداف التي من أجلها تستخدم الألعاب اللغوية.
- تحديد العلاقة بين أهداف الألعاب اللغوية، وأهداف المنهج المدرسي، وأهداف النص الدراسي.
- مدى اتصال الألعاب بالأهداف التربوية التي يسعى المعلم إلى تحقيقها.

مرحلة بناء وتصميم الألعاب اللغوية:

- إعداد الألعاب اللغوية بحيث تكون صالحة للتطبيق والتنفيذ داخل الغرفة الصفية.
- إعداد المعلم لنفسه أولاً بحيث يجرّب هذه الألعاب بنفسه.
- وضع الخطة المناسبة لتنفيذ الألعاب اللغوية.
- وضع الخبرات المطلوب اكتسابها من الألعاب اللغوية المناسبة لكل من الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي .

مرحلة التنفيذ:

- يهيئ المعلم أذهان الطلاب، ويثير انتباههم، ويشرح لهم هدف وقواعد كل لعبة، وذلك حتى يمكن تحقيق الأهداف المرجوة.
- يضع المعلم التوقيت المناسب لكل لعبة، ليتوصل إلى الأهداف المنشودة.
- تُنفذ كل لعبة بحسب التعليمات الموضوعة.

مرحلة التقويم:

- يتابع المعلم طلابه أثناء تنفيذ الألعاب اللغوية، ويوجههم التوجيه السليم، لتحقيق الأهداف المنشودة.

- يقوّم المعلم مدى نجاح طلابه في تحقيق الأهداف المنشودة، من خلال وسائل التقويم المعروفة، مثل طرح الأسئلة، والاختبارات التقويمية (الطوبجي، ١٩٧٩).

تصنيف الألعاب اللغوية:

هناك أكثر من طريقة لتصنيف الألعاب اللغوية. ومن أبرز من قام بذلك الطائي (١٩٨١)، إذ صنفت الألعاب اللغوية من حيث الهدف منها إلى الآتي:

- ألعاب تساعد على التمييز بين الحروف والكلمات، ومعرفة المتشابه منها والمختلف.
- ألعاب تساعد على النطق الجيد ، واللفظ الصحيح، والتعبير السلس.
- ألعاب تساعد على تذوق الشعر ، والإحساس بالجمال اللفظي، وموسيقى الكلمات، كالأناشيد والقصص الغنائية الحركية التي تساعد على توسيع أفق خيال الطفل.
- ألعاب تساعد على الإصغاء الجيد، والتذكر والتمييز بين الألفاظ واختلاف المعنى بينها، مثل سرد القصص وإعادة قصها، مع تغيير بعض الكلمات.
- ألعاب تزيد من قدرة الطفل على فهم الألفاظ وأضدادها ومرادفاتها.
- ألعاب تساعد الطفل على التمييز بين الألفاظ التي تحتوي على معنى الفعل أو الاسم.
- ألعاب تكسب الطفل خبرات تساعده على التحصيل، وتنمي استعداده لفهم العلاقات بين الأشياء .

- ألعاب تساعد الطفل على التواصل الاجتماعي مع أقرانه، أو مع مجتمع الكبار ، وذلك من خلال تعلمه كيفية استعمال الألفاظ اللائقة في المخاطبة، والحديث، والمناقشة مع الآخرين .

وصنف عبد العزيز(١٩٨٣) الألعاب اللغوية على الشكل الآتي:

- الألعاب الشفهية: وغالبا ما يكون التركيز على المشافهة في بدء برامج تعليم اللغة.
- ألعاب النطق: لمعالجة صعوبات نطق الأصوات في بداية الكلمة، أو وسطها، أو نهايتها.
- ألعاب الكتابة: التي تؤدي إلى معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحروف.
- الألعاب الاتصالية.

استخدام الألعاب اللغوية في التدريس:

يعدّ فروبل (Froebel) من أوائل التربويين الذين طالبوا بإدخال اللعب في المناهج التربوية في جميع مراحل التعليم، وفي جميع المواد الدراسية، لاعتقاده بأن اللعب يرسخ التعليم في ذهن المتعلم.

وأصبح اللعب في نظر الكثير من التربويين ذا دور بارز في حياة الطفل، مما دفعهم إلى إدخاله في العملية التربوية، بوصفه أسلوباً من أساليب التدريس عرف باسم "التعلم من خلال اللعب" . إذ استُخدمت الألعاب اللغوية في تدريس مهارات اللغة العربية في المرحلة الأساسية .

ومن مميزات استخدام الألعاب اللغوية في عملية التعلم والتعليم، كما يراها رايست (Wright,1984)، أنها يمكن أن تُلعب من قبل الكبار والصغار

علـى حـد سـواء، مـع القـدرة علـى تكييفها لتحقيق الأهداف التربوية المنشودة، ولتناسب الطلاب ذوي القدرات العالية، والمتوسطة، والمتدنية.

ويمكـن أن تسـتخدم الألعـاب اللغوية أيضاً في دروس التدريب اللغوي ، لما تـثيره مـن مـرح وتـرويح عـن الطفـل، والتخفـيف مـن رتابـة الدروس، وجعل المـتعلمين أكثـر تفـاعلاً مـع مـا يتعلمونه، وأكثر تجاوباً مع هذا النوع من النشاط (جابر،١٩٩١).

وقـد سـاعدت الألعـاب اللغـوية في تذلـيل بعض الصعوبات التي يواجهها المتعلم في مجـال تعلـم اللغـة العربية، مثل صعوبة التمييز الصوتي، وعدم القدرة علـى التمييـز البصـري للحـروف والكلمـات المتشـابة، والـتدريب النطقـي، والاستيعاب والتعبير ، والإملاء، والتركيب، والتدريبات النحوية...(عبد العزيز، ١٩٨٣؛ الطائي، ١٩٨١).

و لكـي تـؤدي الألعاب اللغوية وظيفتها بشكل صحيح، يجب مراعاة الأمور الآتية، كما يراها أبو لوم وأبوهاني(٢٠٠٢):

١- الانتـباه إلى عـدم تحـويل الألعـاب إلى نشـاط ترويحـي أو ترفيهي ، لأن ذلك يؤدي إلى عدم انضباط الصف.

٢- توافق اللعبة مع القيم الاجتماعية والدينية، بمعنى عدم استخدام ألعاب فيها مقامرة أو رهان.

٣- الحـرص علـى عـدم تحـويل اللعبة إلى فوز أو خسارة فقط، لأن البحث عن الفـوز فقـط يؤثـر في التـنافس الإيجابي ، ويدفع الطلاب إلى الغش والخداع، وبالنتيجة لا يساعدهم ذلك على تحقيق أهداف اللعبة ومهاراتها (ص.١٤).

ثانياً- بعض الدراسات المتعلقة بالألعاب اللغوية:

حظيت الألعاب اللغوية في الدراسات الأجنبية بالكثير من الاهتمام. لكنها لم تلق الاهتمام ذاته في الدراسات العربية ، على الرغم من وجود أدب نظري كثير في مجال الألعاب التعليمية.

ويعرض هنا بعض الدراسات السابقة مقسمة على قسمين: الدراسات العربية، والدراسات الأجنبية مرتبة بحسب تسلسلها الزمني.

- القسم الأول: الدراسات والبحوث العربية:

أجري العديد من الدراسات والبحوث التي تناولت أهمية الألعاب في العملية التعليمية. فقد استخدمت في تدريس موضوعات مختلفة من المواد الدراسية مثل العلوم ،والرياضيات ، والعلوم الاجتماعية والوطنية ، والتربية الإسلامية، واللغة العربية، واللغة الإنجليزية ، فضلاً عن استخدامها في تنمية بعض المهارات الحياتية و السلوكية في مراحل عمرية مختلفة، ،و تحصيل مفاهيم معينة.

فقد أجرت عبده (١٩٩٣)، دراسة كان الهدف منها التعرف إلى " أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لدى عينة من الطلاب المبتدئين في الأردن" . وللإجابة عن أسئلة الدراسة اختارت الباحثة عينة مكونة من (٦٦) طالباً وطالبة من طلاب الصف الأول الأساسي في إحدى المدارس الخاصة التابعة لمديرية التربية والتعليم في عمان الكبرى. وزعت العينة على مجموعتين إحداهما درست مهارات التواصل الشفوي بطريقة استخدام الألعاب اللغوية. والثانية دُرّست باستخدام الطريقة

الاعتيادية. وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الطلاب الذين استخدموا الألعاب اللغوية. وأوصت الدراسة بضرورة توفير ألعاب تربوية تخدم المنهاج المدرسي وتتكامل معه، ومن ثم تعميمها على طلاب المدارس في المرحلة الأساسية لاستخدامها في التعلم.

و أجرت النمرات (١٩٩٥) ، دراسة هدفت إلى تعرف "أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الإنجليزية "بترا" في تحصيل المفردات لدى طلاب الصف العاشر الأساسي في مدارس مديرية عمان الكبرى الأولى" . وللإجابة عن أسئلة الدراسة اختارت الباحثة عينة مكونة من (٢٠٠) طالباً من طلاب الصف العاشر الأساسي في إحدى مدارس مديرية عمان الكبرى الأولى، ومن أجل تحقيق أهداف الدراسة تم استخدام أداتين هما الألعاب اللغوية، والاختبار القبلي والبعدي، وبعد تطبيق التجربة، كشفت نتائج الدراسة عن أن المجموعة التي تعلمت المفردات بطريقة الألعاب اللغوية كان مستوى تحصيلها أعلى من مستوى تحصيل المجموعة التي تعلمت المفردات بالطريقة السائدة.

وهدفت دراسة الفقيه(١٩٩٥) ، إلى تعرّف "أثر استخدام الألعاب في تدريس اللغة الإنجليزية في تحصيل طلاب الصف السابع في الأردن" . وتكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف السابع في المدارس الأساسية في مدينة إربد في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ١٩٩٤-١٩٩٥. وتكونت عينة الدراسة من أربع شعب من الصف السابع ، شعبتين للذكور، و شعبتين للإناث ، إذ درست المجموعة التجريبية بطريقة استخدام الألعاب اللغوية، في حين درست المجموعة الضابطة بالطريقة السائدة . وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي التحصيل يعزى لطريقة التدريس، ولصالح المجموعة التجريبية التي درست بطريقة الألعاب اللغوية ، إذ كان مستوى

تحصليها أعلى من مستوى تحصيل المجموعة التي درست بالطريقة السائدة. مما يدل علـى أن طـريقة الألعـاب اللغوية كان لها أثر جيد في مستوى تحصيل الطلاب في اللغة الإنجليزية.

وتـناول حسـن(١٩٩٩)، في دراسـته " فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصـيل تلامـيذ الصـف الـرابع الابتدائـي في القـواعد النحوية " . وزعت عينة الدراسـة على مجموعتين(ضابطة ، وتجريبية). استخدم الباحث الألعاب التعليمية في تـدريس موضـوع(الفعـل المضـارع) لطـلاب المجمـوعة التجـريبية، واسـتخدم الطـريقة السـائدة في تـدريس الموضوع نفسه لطلاب المجموعة الضابطة. توصلت الدراسـة إلى وجـود فـروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ، لصالح المجموعة التجريبية التي درست بطريقة الألعاب التعليمية.

وهدفت دراسة عطا الله (٢٠٠٣)، إلى تعرّف " أثر برنامج مقترح في الألعاب اللغـوية لعـلاج الضـعف القرائـي لـدى طلاب الصف الثالث الابتدائي ". أعد الـباحث بـرنامجاً مقترحـاً، طـبق علـى عينة مؤلفة من مجموعة من طلاب الصف الـثالث الابتدائـي وطالـباته. وتوصـلت الدراسـة إلى وجـود فـروق ذات دلالـة إحصـائية لصـالح المجمـوعة التجـريبية . وأشـار الباحث إلى أن الألعاب اللغوية تسـهم في ترشيد جهد المعلم، وتميز دوره بالحيوية والتجديد والتنوع، مما ساعد في عـلاج الضـعف القرائـي لدى طلاب المجموعة التجريبية. وكل ذلك كان سبباً في نجاح البرنامج المقترح، وتحقيق الأهداف المرجوة منه.

وهدفت دراسة الصويركي(٢٠٠٤)، إلى التعرف على "أثر استخدام برنامج قـائم علـى الألعـاب اللغـوية في تنمـية الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي لـدى طـلاب الصف الرابع الأساسي في الأردن" . وتوصلت الدراسة إلى وجود

فـروق ذات دلالـة إحصـائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب اللغوية.

ثانياً: الدراسات والبحوث الأجنبية :

أجرى كرايس (Chris, 1980)، تجربة باستخدام الألعاب اللغوية في تدريس المفـردات باسـتعمال لعـبة "جـذور الكلمـات". كشـفت نتائج التجربة عن أن اسـتخدام الألعـاب اللغـوية يسهم بشكل كبير في زيادة حصيلة طلاب الصفوف الأساسية من المفردات.

وتـناولت دراسـة هـانج وتشـن (Chen,1984 & Hung)، برنامجاً لتدريس اللغـة الإنجليزية كلغة أجنبية، واشتمل البرنامج على مجموعة من الاستراتيجيات والوسـائل لتحقـيق الأهـداف المرسـومة لـه، كان من بينها الألعاب اللغوية التي اسـتخدمت بوصـفها وسـائل تعليمـية في الـبرنامج. بيـنت نـتائج الدراسـة أن استخدام الألعاب اللغوية تزيد من لغة الطلاب ، ومن تحصيلهم، و دافعيتهم نحو تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

وصـمم بـادوف و كـونانت (Conant,1984 & Budoff)، بـرنامجاً علاجـياً للطلاب الضعفاء في مرحلة ما قبل المدرسة والمرحلة الابتدائية. وتضمن البرنامج مهـارات اللغـة الإنجليـزية المخـتلفة الـتي استخدمت في تدريسها طريقة الألعاب اللغوية . كشفت نتائج الدراسة عن مساهمة هذه الطريقة بشكل فاعل في علاج ضعف الطلاب في المهارات اللغوية المختلفة.

وأجرى مارك (Mark,1987) ، دراسته استخدم فيها مجموعة من الألعاب اللغـوية في تـدريس اللغـات المخـتلفة مـع طلبته في جامعة الأمازون، وفي المركز

الثقافي البرازيلي الأمريكي. وقد لاقت هذه الطريقة نجاحاً لدى الطلاب، وأدى استخدام الألعاب اللغوية إلى تنظيم التعليم والتحصيل الجيد.

وأجرت باربارا (Barbara,1987)، دراسة في المجلس الأمريكي لتعليم اللغات الأجنبية ، تناولت فيها خمس ألعاب لغوية مصممة على ألواح لتدريب الطلاب على بعض المفردات، وتنمية حصيلتهم من المفردات اللغوية ،وتنمية وعيهم الثقافي. وقد أظهرت نتائج الدراسة فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تحقيق الأهداف المطلوبة.

واستخدم ريتزما (Reitsma,1988)، في دراسته بعض الطرق لتدريب الطلاب المبتدئين على مهارة القراءة من خلال استخدام مجموعة من الألعاب الحاسوبية. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن تنمية مهارة القدرة القرائية بطريقة جيدة تعتمد بشكل كبير على مدى اعتماد الطالب على نفسه، وتعتمد أيضاً على استخدام التقنيات التعليمية مثل التدريبات، والألعاب التي تستخدم الحاسب بوصفه وسيلة لتنفيذها.

وأجرت سوزان (Suzan,1991)، دراسة هدفت إلى تعرّف أثر اللعب في إغناء مهارتي القراءة والكتابة لدى أطفال ما قبل المدرسة في أثناء اللعب الحر.وقد اختارت الباحثة عينة مؤلفة من (٩١) طفلاً تراوحت أعمارهم بين (٣-٥) سنوات. استخدمت أسلوب الملاحظة المباشرة في تسجيل عدد المرات التي يحاول فيها الطفل القراءة والكتابة خلال اللعب.وكشفت نتائج الدراسة إلى وجود فروق واضحة لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت اللعب خلال عملية التدريب.

وأجرى باو (Baw,1994)، دراسة هدفت إلى تعرّف مدى فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تحسين مهارتي القراءة والتواصل لدى طلاب الصفوف العليا، باستخدام لعبة "سؤال وجواب". وقد كشفت الدراسة عن أن لهذه الألعاب اللغوية أثراً فعالاً في تدريب الطلاب على مهارتي القراءة والمحادثة باللغة الإنجليزية، زيادة على إضفائها جواً من الحيوية والنشاط.

وهدفت دراسة بيلجريني وآخرون (pelligrini etal,1991)، إلى تعرّف أثر ممارسة الأطفال للألعاب اللغوية في تعليمهم اللغة. ومن أبرز ما توصلت إليه هذه الدراسة أن ممارسة الأطفال للألعاب اللغوية تسهم في زيادة توقعاتهم للمفاهيم والتعبيرات اللغوية، وفي إتقان استخدامهم للأفعال، وفي تعلمهم القراءة والكتابة.

وهدفت دراسة بوجي (Buggey,1995)، إلى تعرّف أثر استخدام الأحاديث المسجلة على شرائط الفيديو في إكساب أطفال ما قبل المدرسة تركيبات لغوية خاصة يستقبلونها في حواراتهم العادية، وفي حالات المتأخرين لغوياً منهم. توصلت الدراسة إلى فاعلية هذه الأشرطة والألعاب المسجلة في تركيباتهم اللغوية.

وهدفت دراسة هيرسلمان (Herselman,1999)، إلى تطبيق ألعاب الحاسوب التعليمية في تدريس اللغة الإنجليزية، ومعرفة مدى مساهمتها في تدريس اللغة الإنجليزية للصف السادس في جنوب أفريقيا . ولتحقيق هذا الهدف قدمت ألعاب "تمرن وتدرب" الحاسوبية التعليمية التي أصدرتها كانتاب (cantab) للأنظمة الدقيقة في جنوب أفريقيا. وكشفت نتائج الدراسة عن أن

الألعاب تقدم أساساً للتعلم مدى الحياة، وتلائم كل متعلم بشكل فردي، وتحفزه على تطوير التفكير الإبداعي من أجل حل المشكلات في مواقف الحياة المختلفة.

وهدفت دراسة اليزابيث (Elizabeth,1999)، إلى معرفة أثر المناهج العامة في اللعب داخل الصفوف في بريطانيا، واستخلاص نظريات المعلمين حول مفهوم اللعب لتقوية الروابط ما بين النظرية والتطبيق. اشترك في التجربة تسعة مدرسين لهم خبرة في أعمال اللعب داخل الصفوف، وركزت الدراسة على اللعب بشكل كبير وبخاصة لعب الأطفال الذين يمرون بمرحلة من النمو والتطور. أظهرت نتائج الدراسة أن المناهج العامة كان لها أثر في تشكيل المحتوى والموضوعات المختلفة، وان للّعب اكبر الأثر في التعلم والتطور، و يعد جزءاً أساسياً في التطبيق داخل الصف.

تعقيب على الدراسات السابقة :

من خلال استعراض الدراسات السابقة، يتضح أن الألعاب اللغوية يمكن استخدامها كإستراتيجية تدريس في مختلف المراحل التعليمية. مع استخدامها بشكل خاص في مرحلة الحضانة، ورياض الأطفال، والمرحلة الأساسية .

كما يُلاحظ أنها أسهمت في إكساب الطلاب مهارات لغوية متنوعة ، وأمدتهم بخبرات مختلفة، وجعلت من العملية التعليمية أكثر تشويقاً ومتعة. وساعدت على التحصيل ، ودعمت مهارات التواصل، والاتجاهات لحو التعلم، ونمت التفكير، وعالجت المشكلات التي يعاني منها الطلبة بأسلوب منطقي سليم، وساعدت في نموهم اجتماعيًا وجسمياً ومعرفياً.

الفصل الثاني

دور المعلم
في تنظيم اللعب وتوظيفه

دور المعلم في تنظيم اللعب وتوظيفه

حتى ينجح المعلم في تنظيم وتوظيف اللعب في العملية التربوية، لابد أن يكون أولاً مقتنعاً بأهمية استخدام الألعاب ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية المتنوعة، وتنمية النواحي العقلية والجسمية والاجتماعية لدى المتعلمين .وإلا فان أية محاولة من هذا القبيل محكوم عليها بالفشل التام. فعندما يؤمن المعلم بأهمية الألعاب في تنمية مهارات اللغة ، ويعتاد على استخدامها داخل غرفة الصف، ويتوفر لديه أنواع كثيرة منها، ويعمل على تطويرها وتعديلها وابتكار بعضها، فان النجاح يكون حليفة في هذا المجال.

وحتى ينجح المعلم في تنظيم وتوظيف اللعب ، يجدر به أن يقوم بالأعمال التحضيرية الآتية:

- تحديد المبادئ السيكولوجية والتربوية التي يقوم عليها اللعب في المراحل التعليمية المختلفة، وبالأخص المرحلة الأساسية.
- تحديد الأهداف النمائية المطلوبة لتطوير شخصية المتعلم بأبعادها العقلية، والانفعالية، والوجدانية، والجسمية.
- استخدام الألعاب التي يمكن ممارستها في المرحلة التعليمية المحددة، و التركيز على الألعاب الجماعية القائمة على المنافسة والتعاون، ثم تصنيفها في إطار الأهداف التربوية المطلوبة(الحيلة، ٢٠٠٠؛ عبد الطيف وآخرون، ١٩٩٥).

وهناك توجيهات محددة عند توظيف استخدام الألعاب اللغوية وهي:

- استخدام الألعاب اللغوية في إكساب المتعلمين أنماطا معرفية ذات علاقة بمهارات اللغة العربية المتعددة، فهناك ألعاب متنوعة مثل إتمام الجمل، واتمام الكلمات، والتعبير القصصي، وألعاب البطاقات، وهذا من شأنه إكساب المتعلمين مهارات متعددة في اللغة العربية.
- استخدام الألعاب التي تدعم النمو اللغوي، والتي منها ألعاب التحدث عن الأشياء، واتباع التعليمات، وإضافة كلمة لجملة..الخ وهذا من شأنه مساعدة المتعلمين على تطوير اللغة، والتفكير، وحرية التعبير، والمحادثة، ومهارات الاستماع، وطرح الأسئلة (الحيلة، ٢٠٠٣، عبد الطيف وآخرون، ١٩٩٥).

كيفية تنظيم غرفة الصف:

يجب على المعلم الذي يستخدم الألعاب اللغوية أن يعمل على تنظيم غرفة الصف بما يناسب طبيعة اللعبة المختارة، ويستحسن أن يقسم الصف على مجموعات صغيرة، حتى لو تجاوز عدد الطلبة ٢٥ طالباً أو أكثر. إذ يتيح هذا التنظيم الفرصة لمزيد من التدريب لأكبر عدد ممكن من المتعلمين.

ومن المتعارف عليه أن لكل لعبة لغوية معينة أشكالا مختلفة من التنظيمات في غرفة الصف تكون مناسبة لاجرائها. مثل الشكل الجماعي، الجموعات، الزوجي، الفردي. ويعد الشكلان الزوجي والمجموعات من أهم أشكال الأنشطة الصفية.وفيما يلي لمحة عن كل منهما:

١- العمل الصفي الجماعي: في هذا التنظيم توجه اللعبة الواحدة إلى جميع الطلبة في غرفة الصف، ويتطلب الإجراء اشتراك الجميع دفعة واحدة أو من

يسبق الكل في الحل، أو تعيين أحد الطلبة لكي ينوب عن الجميع في القيام بها، بينما بقية طلاب الصف يسمعون ويراقبون تنفيذ اللعبة.

٢- **العمل بالمجموعات:** تحتاج بعض ألعاب إلى مجموعات صغيرة ما بين أربعة إلى ستة لاعبين، وهنا لابد من تهيئة غرفة الصف لذلك، وعمل مجال واسع للحركة بين المجموعات ليسهل على المعلم الانتقال بينهم.وإذا تعذر تنفيذ اللعبة داخل الصف بسبب الازدحام، فيفضل الانتقال إلى الخارج في ساحة المدرسة، أو المكتبة، أو الحديقة لإنجاز الحصة.

وفي هذا النشاط يجلس المتعلمون على هيئة دائرة، أو على شكل حذوة حصان. وعلى المعلم أن يبقي طلبة المجموعة معاً لأطول فترة ممكنة تستمر على مدار الفصل أو العام الدراسي، من أجل تنمية الشعور بالانتماء إلى المجموعة التي ينتمون إليها، بالإضافة إلى شحذ هممهم، وزيادة فاعليتهم خلال الدرس.وينصح أن يكون لكل مجموعة قائد يراعى في اختياره أن يكون من المجتهدين والأكفاء في صفه، من اجل تأمين تنظيم اللعبة، والقيام بدور الوسيط بين المعلم وطلبة مجموعته.

خطوات العمل في تسير اللعب بالمجموعات:

- يشرح المعلم للصف أهداف اللعبة.
- يوضح بالأمثلة بعض أجزاء اللعبة بالاشتراك مع طالب أو اكثر.
- يجري تجربة بوساطة إحدى المجموعات أمام الصف.
- يدون على السبورة المفتاح اللغوي أو التعليمات المطلوبة.
- يقوم بتجربة أولية للعبة لجميع المجموعات.
- يمحو كل ما على السبورة من تعليمات أو مفاتيح لغوية.

ودور المعلم أثناء العمل بالمجموعات أن ينتقل من مجموعة إلى أخرى، مستمعاً ومعاوناً ومصححاً إذا اقتضى الأمر.

٣- **الفرق المتنافسة**: عندما يكون الفصل كبير العدد ومكتظا بالطلبة ، ينصح بنظام الفرق كبديل عن العمل بالمجموعات.ويمكن الاكتفاء بفريقين: إحداهما عن يمين الفصل، والآخر عن يساره. أو بتنظيم الفصل إلى ثلاثة فرق: أحدهما في الوسط، والآخران على الجانبين. مع ضرورة بقاء الطالب ينتمي إلى الفريق لأطول فترة ممكنة، ويمكن إطلاق أسماء على الفرق مثل: فريق "صلاح الدين" أو "خالد بن الوليد" ..الخ

نموذج خطة للمعلم:

- العنوان: ويقصد به عنوان اللعبة التي سيقدمها المعلم الى مجموعة من الطلبة.
- الهدف: يبين المعلم فائدة اللعبة والأهداف التي يريد تحقيقها.
- كيفية تنفيذ اللعبة:

أ- التمهيد: تهيئة أذهان الطلبة بواسطة عرض مصورات أو حكاية قصيرة لجلب انتباه الطلبة إليها.

ب – تهيئة المواد والأدوات المطلوبة للعبة.

ج – تهيئة المواد اللازمة للعبة.

د- تهيئة غرفة الصف لهذه اللعبة عبر ترتيب أثاث الصف، وجلوس الطلبة أو وقوفهم قبل البدء باللعبة ، إذ يستطيع المعلم تصنيف الكراسي والمقاعد جنب الحائط لفسح المجال للحركة داخل الصف.

- التعليمات والإرشادات التي تقدم للطلبة حول اللعبة وكيفية القيام بها، وتحديد عدد الطلاب الذين سيقومون باللعبة.
- التطبيق، أي ممارسة اللعبة من قبل الطلبة ومشاركة المعلم.

التقويم:

يضع المعلم أسئلة عديدة من خلال الإجابة عليها ويحصل على معرفة مدى نجاح اللعبة أو فشلها، ومدى استفادة الطلبة منها. وهل حققت اللعبة الهدف الذي قدمت من أجله أم لا.

الفصل الثالث

نماذج مختارة
من الألعاب اللغوية

ألعاب القراءة
في المرحلة الأساسية

تعـد مهارة القراءة الأداة الرئيسة للانفتاح على معارف العصر، لذا فانه لا بد مـن اتـباع أنجع الطرق وأكثرها فاعلية لتمكين المتعلم من تعلم القراءة وممارستها على النحو الأفضل.

اهداف ألعاب القراءة:

لألعاب القراءة أهداف كثيرة من أبرزها:

- تـدريب الطفل على النطق السليم لأصوات اللغة عن طريق تدريب أعضاء الجهاز الصوتي لديه.
- تيسير عملية تعلم القراءة والكتابة على الطفل.
- توفير جو صحي يساعد على الانطلاق والتحرر، و المبادأة الذاتية.
- جذب وإثارة انتباه واهتمام الطفل طوال الوقت.
- التخلص من ظاهرة الروتين والرتابة، والخروج عن المألوف.
- تنمية قدرة الطفل على تحليل وتشخيص الحروف والمقاطع.
- تنمية قدرة الطفل على القراءة.
- تنمية روح العمل الجماعي الفعال والنشط لدى الأطفال.

ألعاب لغوية مقترحة:

فيما يلي مجموعة من الألعاب اللغوية المقترحة التي يمكن للمعلم أن يقوم بتطويرها، وتعديلها، واثرائها تبعاً لطاقته ومبادرته، ومستوى صفه، وحسب الموضوع المطروق .

أولاً: ألعاب القراءة والاستيعاب :

١ - لعبة الجمل المكتوبة، مثل :

أ - على السبورة :

يطلب المعلم من الطلبة عدم النظر إلى السبورة ليقوم بدوره بكتابة جملة عليها. وبعد انتهائه من الكتابة يسمح للطلبة بالنظر إلى السبورة لقراءة ما كتب عليها ، ثم يقوم الطالب صاحب العلاقة بتنفيذ مضمون الجملة.

مثال: يا خالد اغلق الباب. فيقوم خالد بإغلاق الباب.

يا امجد أمسح السبورة. فيقوم امجد بمسح السبورة.

ب - البطاقات:

إن استخدام البطاقات في مجال الألعاب اللغوية له مزايا متعددة، من أبرزها حث المتعلمين على زيادة معدلاتهم في القراءة، ومزج اللعب بالتعليم، والتدرب على عدد من المهارات الأساسية ؛كالتعرف على الكلمات، والفهم، وحسن الإلقاء، وسلامة النطق، وسلامة الهجاء، وتنمية أساليب التعبير.

يقوم المعلم بتوزيع بطاقات مدون عليها جملاً مفيدة ، ليقوم كل طالب بقراءة نص بطاقته والعمل بموجبها. وتساعد هذه اللعبة في اختبار القدرة على الفهم، وتنفيذ التعليمات. مثال: تكتب على البطاقات العبارات الآتية:

١ - اكتب تاريخ اليوم.

٢- امسح السبورة.

٣- أسمعنا أنشودة.

٤- اقرأ سورة الفاتحة.

٥- ضع كتابك فوق الطاولة.

أو نعمل بطاقات تحمل تدريباً لغوياً يراد من الطالب حلّه، مثل:

حوّل الجمل التالية إلى المثنى:

أ- **الطالبُ كريمٌ** ب - **البائعُ صادقٌ** ج- **البنتُ مهذبةٌ.**

أو: أتمم الجمل التالية بوضع صفة مناسبة، وأشكل الصّفة:

أ- أهداني صديقي كتاباً ________

ب- لا أشتري الحلوى ________

ت-هذا طالبٌ ________

ث-أسْكُنُ في حي ________

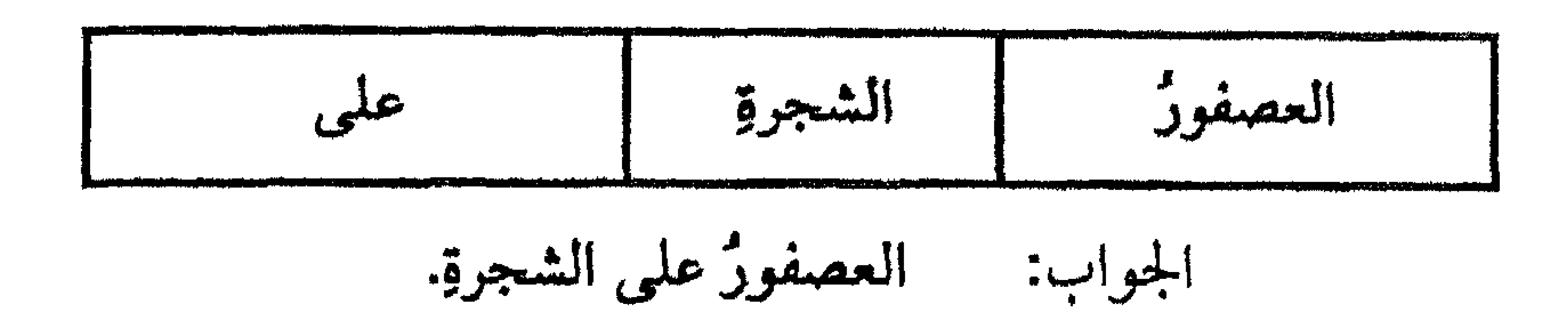
٢ - لعبة إعادة بناء الجمل:

يعرض المعلم كلمات مبعثرة على بطاقات أمام الطلبة،في كل بطاقة كلمة، ويكلف أحدهم بإعادة ترتيب هذه الكلمات ليشكل منها جملة مفيدة، ثم يقوم الطالب بقراءة الجملة الجديدة التي كونها. أمثلة على ذلك:

أ -

التفاحةَ	خالدٌ	يأكلُ

يشكل منها الجملة الآتية: يأكل خالدٌ التفاحةَ.



العصفورُ	الشجرةِ	على

الجواب: العصفورُ على الشجرةِ.

٣ - الكلمات المترادفة:

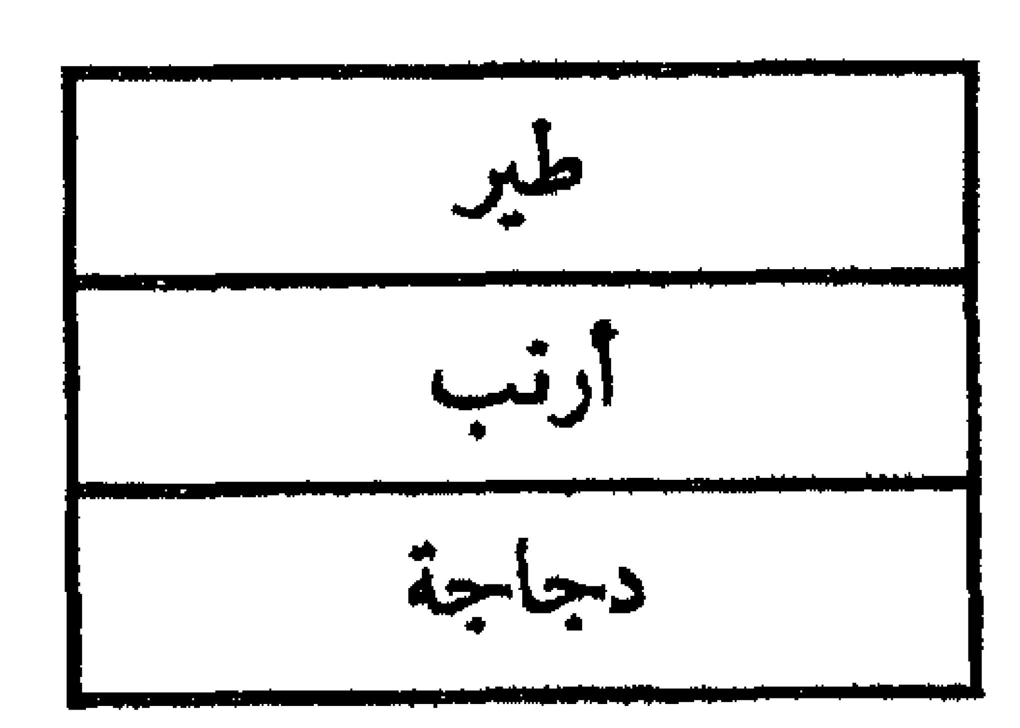
مثال: يطلب المعلم من الطلبة اختيار الجملة الصحيحة من بين الجمل الآتية:

- روت لنا المعلمة قصة. - قالت لنا المعلمة قصة.

ثم يقوم أحد الطلبة بقراءتها.

٤ - تطابق الصورة مع الكلمة أو العكس:

مثال يعرض المعلم صورة طي،ر ويطلب من أحد الطلبة أن يبحث في عدة بطاقات ليختار البطاقة التي تحمل كلمة طير:



طير
أرنب
دجاجة

أو يطلب المعلم من الطلبة أن يصلوا الكلمة بالصورة المناسبة فيكون هناك مجموعة جمل يقابلها عدد من الصور، وكل صورة ترتبط بجملة واحدة فقط.

أو يقدم المعلم الجملة على النحو الآتي بحيث ينطق الطالب اسم الصورة من خلال السياق :



ليقرأ الطالب الجملة السابقة هكذا: أكلت القطة الفأر.

٥ - لعبة الأخطاء:

يعـرض المعلم جملة ذات معنى غير معقول، ويطلب من الطلبة تصويبها بعد التعرف على الخطأ فيها،مثال:

يطير الغزال ويهبط على الشجرة.

يقـرأ الطلـبة الجملـة بصـمت ليتعـرفوا علـى الخطـأ فـيها. ثم يقوم أحدهم بتصويبها وقراءتها بعد التصويب، فتصبح كالآتي:

يطير العصفور ويهبط على الشجرة.

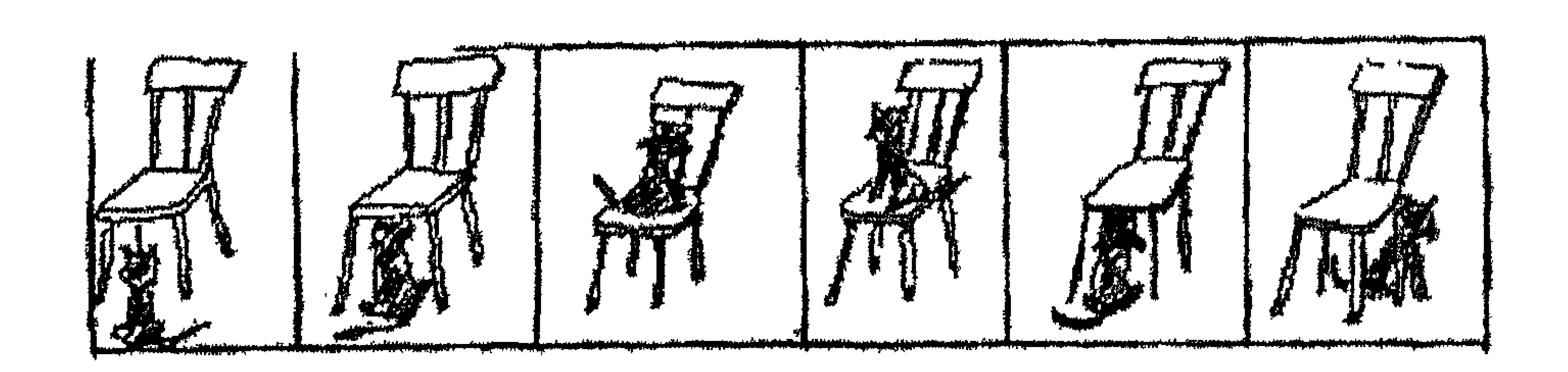
٦ - لعبة الجمل الحرة :

يختـار المعلـم فقـرة مـن نـص درس القـراءة، وينتقـي مـنها كلمـات متفرقة ومبعثـرة، ثم يطلب من الطلبة وضع هذه الكلمات في جملة أو فقرة جديدة ذات معنى.

٧ - **ألعاب تحديد الموقع ، مثل:**

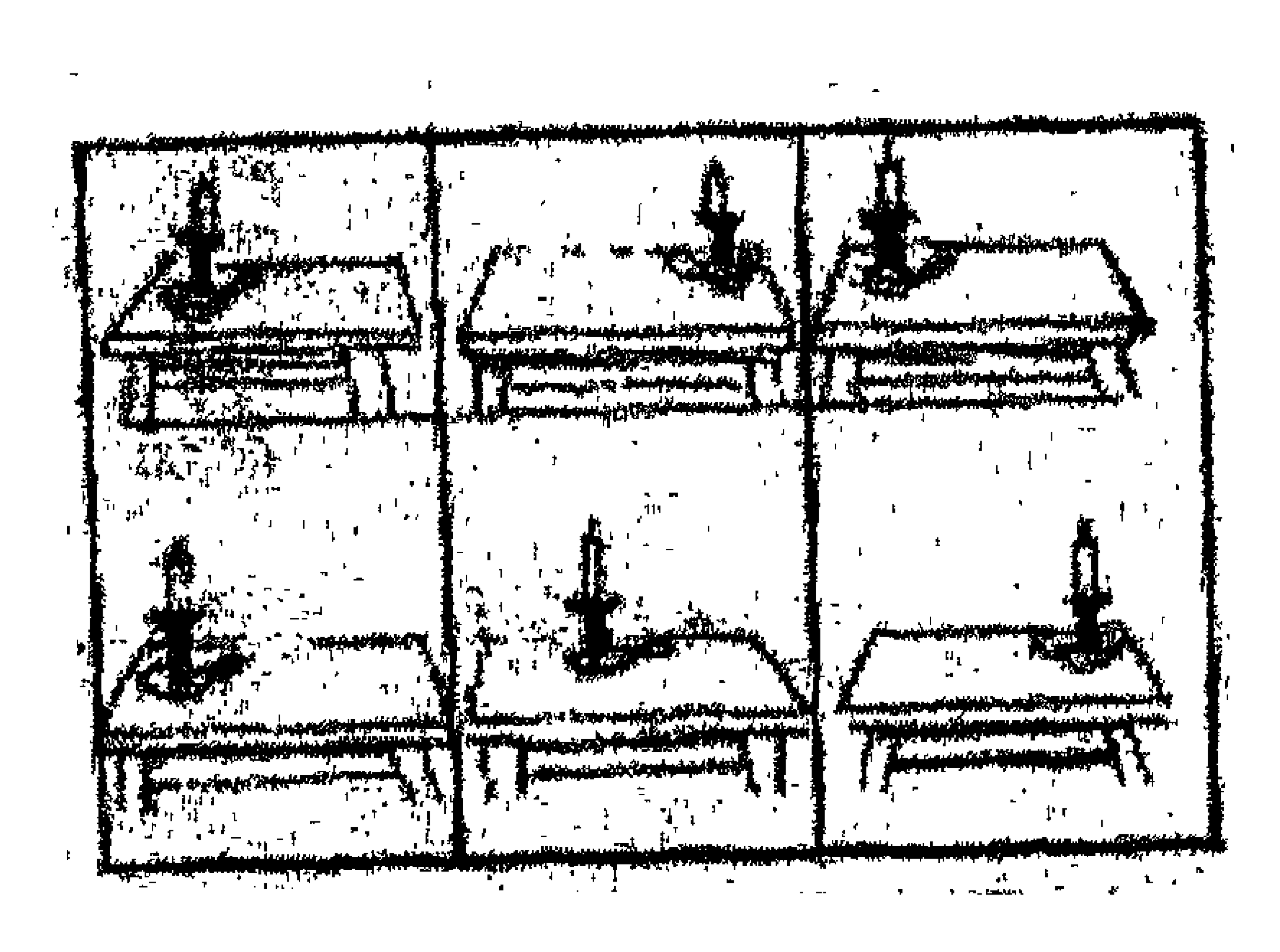
أ - **لعبة تحديد موقع حيوان.**

يعطي المعلم المثال التالي، ويعرض الرسومات المرافقة: ارسم سمكة بجانب القطط التي فوق الكرسي، وفأراً خلف القطط التي تحت الكرسي فيما يلي:



لعبة تحديد موقع شيء:

يعرض المعلم المثال الآتي مع الرسومات المرافقة له: لون بالأحمر الشمعات التي على يمين الطاولة ، وبالأزرق الشمعات التي على يسار الطاولة:



أو يقرأ المعلم الجمل الآتية، وينفذ الطالب ما يكلفه المعلم به، مثال:

- ضع الكتاب في الحقيبة.
- ضع القلم فوق الطاولة.
- ضع المسطرة تحت الكرسي.
- اخرج يا علي واكتب اسمك على السبورة.

٨ - لعبة الأسهم:

يورد المعلم المثال الآتي:

صل بسهم بين كلمتي المدرسة والطالب على اليمين، وما يناسبهما من كلمات مماثلة على اليسار مما يلي:

	المقصف
	القلم
المدرسة	الطاولة
	الحقيبة
الطالب	الكتاب
	الملعب
	المختبر
	الدفتر
	المكتبة

٩ - ألعاب التصنيف، مثل :

أ - لعبة تصنيف الكلمات:

يورد المعلم مجموعة من المفردات المبعثرة . ويطلب من الطلبة إعادة تصنيفها وتجميعها في مجموعات، بحيث تصبح كل الكلمات المتقاربة في مدلولاتها في مجموعة واحدة صغيرة.

مثال: دجاجة، قلم، ديك، كتاب، مسجد، شراب، مسطرة، مؤذن، بارد، مهر، فرس، صوص، منبر، كأس، حصان . ويقوم الطلبة بترتيبها في مجموعات متقاربة هكذا:

١- قلم، كتاب، مسطرة.

٢- منبر، مسجد، مؤذن.

٣- كأس، شراب، بارد.

٤- حصان، فرس، مهر.

٥- دجاجة، ديك، صوص.

أو أن يطلب منهم الإتيان بمجموعة من الكلمات المرتبطة بموضوع، أو جنس، أو عمل معين، أو مرتبطة بفكرة، أو وظيفة. مثل:

- كلمات مرتبطة بأنواع المأكولات المختلفة.
- كلمات مرتبطة بأنواع السيارات أو وسائط النقل، أو بمهنة معينة.
- أسماء الحيوانات، أو الطيور، أو الإنسان.

أو يعد المعلم مجموعة من الكلمات المتجانسة، في كل مجموعة كلمة واحدة شاذة، مثل:

١- حصان،بقرة، فأر، سيف، سمكة.

٢- سعيد، خالد، علي، سالم، ليلى.

٣- سيارة، باص، دراجة، قطار، شاحنة.

ويشترط أن تعكس الكلمات اهتمام الطلبة وشغفهم، ويجب أن تربطها علاقة خاصة. ويمكن تقديمها على السبورة ، أو بواسطة جهاز العرض فوق الرأس ، أو على لوحة ورقية.

ب - لعبة تصنيف الأحرف:

تهدف هذه اللعبة إلى تصنيف الكلمات التي تشترك في أحرف معينة ، مثال:صنف الكلمات التي تشترك في حرف (س) . والتي تشترك في حرف (الشين). وميز بين حرفي(س) و(ش).

الجملة: سافر شاهر إلى القرية لمدة شهر واحد مستقلاً السيارة التي أهداها له عمه اسعد الساكن في المدينة.

عائلة س		عائلة ش
سافر، السيارة، مستقلاً، أسعد، الساكن.		شاهر، شهر.

ج - لعبة اختيار الجمل الصحيحة :

يطلب المعلم من الطلبة اختيار الجملة الصحيحة من بين الجمل، مثال:

- ركب أبي فرساً إلى عمان.
- ركب أبي سفينة إلى المزرعة.
- ركب أبي قطاراً إلى اربد.

ثانيا: ألعاب النطق والنبرة، مثل:

١ - ألعاب الأصوات:

يعرض المعلم كلمة ما ، ثم يطلب من الطلبة أن يأتوا بكلمات جديدة بحيث تنتهي بحرف مماثل لنهاية الكلمة الأصلية:

مثال: ١ - كوى: عوى، شوى، نوى، طوى...

مثال : ٢- يسمو: يرنو، يعلو، يبدو، يطفو...

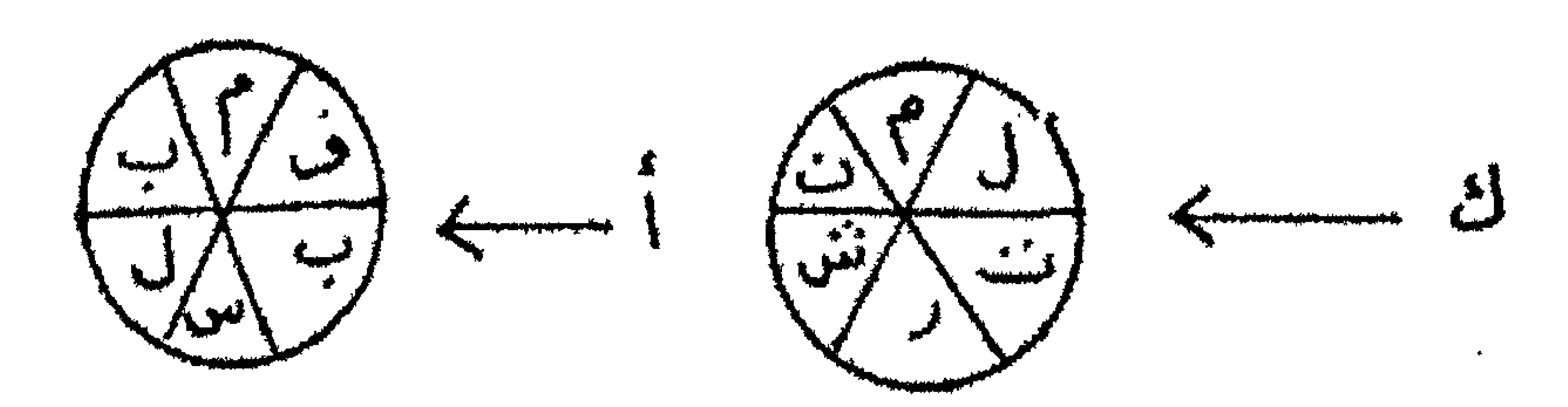
مثال: ٣ - العلوم: الغيوم، البلعوم، النجوم...

٢ - ألعاب التجميع والربط :

أ - لعبة الربط والتجميع (الدائرة المتحركة) :

يحضر المعلم قطعة دائرية الشكل من الخشب أو الكرتون المقوى ، ويكتب عليها عدداً من الأحرف ويثبتها من مركزها بمسمار على الحائط، ويكتب على يمينها حرفاً مثل(ك)، ثم يحضر قطعة دائرية أخرى ويثبتها بنفس الطريقة السابقة ويكتب عليها حروفاً أخرى. وإلى يمينها يكتب حرف آخر مثل(أ). ويقوم أحد

الطلبة بتحريك الدائرة الأولى حتى يصبح السهم في وضع يشير إلى أحد الحروف علـى الدائـرة الأولى، ولـيكن(ت) مـثلاً، فيقرأ طالب آخر المقطع(ك ت) .يحرك طالب ثالث الدائرة الثانية ليصبح السهم مصوباً نحو الحرف (ت) مثلاً ، فيتكون لديـنا مقطـع (ا ب) . ثـم يقـوم طالـب آخر بربط المقطعين ويقرأ كلمة(كتاب) وهكـذا تسـتمر اللعـبة. ويكلف الطلاب بتجميع مقاطع أخرى لتكوين كلمات جديدة ذات معنى.



ب - لعبة الدومينو:

وتسـمى أيضـا لعبة القاموس الصغير، إذ يعرض المعلم كلمة ما ويطلب من الطلـبة تكـوين كلمـة جديدة تبدأ بالحرف الأخير من الكلمة الأصلية ثم يطلب منهم تكوين كلمة أخرى تبدأ بالحرف الأخير من الكلمة الجديدة وهكذا....

مثال: معلم، منال، ليمون، نور، رجل، ليلى....

أو يعـرض المعلـم كلمـات علـى السبورة مثل(مدرسة، أسد، سهام، تلفاز، هاتـف). ويطلـب مـن الطلـبة تكوين كلمة أو كلمات جديدة باستخدام الحرف الأول مـن كـل كلمـة.وأحـيانا يشـترك بهـا ↔ لاعبان فيكتب الطالب الأول كلمة(كتاب) فيجيب الطالب الثاني بكتابة كلمـة(باب)،أي أنه يبدأ بكتابة كلمة تبدأ بالحرف الذي انتهت به الكلمة التي كتبها زميله.

أو يقترح المعلم كلمة ما ثم يطلب من الطلبة تكوين كلمة جديدة تبدأ بالحرف الأوسط في الكلمة الأصلية وهكذا...

مثال: قلب، ليل، يمر، مجد، جار..........

ج - لعبة الحروف والكلمات:

يكتب المعلم كلمات على السبورة مثل(حسان، درب، يلعب، قدر، هيام) ويطلب من الطلبة تكوين كلمة أو كلمات جديدة باستخدام الحرف الأول من كل من الكلمات المكتوبة أمامهم. فيتكون منها كلمة (حديقة). وهكذا من كلمات بديلة أخرى.

مثال آخر: كلمة (معلم) التي تشكل حروفها أوائل الكلمات الآتية:(مصنع، عادل، لسان، ملعب) .

أو يوزع المعلم على الطلبة بطاقة مسابقة الحرف والكلمات ، و يطلب فيها الإتيان بكلمات معينة تبدأ بحرف معين لكل من: اسم إنسان ، حيوان، نبات، جماد، بلاد ، وتحسب علامة لكل طالب يجيب على ذلك خلال وقت محدد أو عند إكمال أي متسابق. والفائز يكون صاحب أكبر مجموع من العلامات. وتلعب بشكل جماعي أو فردي مثال:

بطاقة مسابقة الحروف والكلمات

الحرف	اسم إنسان	اسم حيوان	اسم نبات	اسم جماد	اسم مدينة	العلامة
ك	كامل	كلب	كمون	كرسي	كوريا	٥٠
ب	باسم	بطة	باميا	باب	بغداد	٥٠
ل	ليلى	لبؤة	ليمون	لمبة	لبنان	٥٠
ج	جمال	جمل	جرجير	جبل	جرش	٥٠
هـ	هند	هر	هيل	هندام	هولندا	٥٠
المجموع						٢٥٠

٣ - لعبة النبرة:

أ - لعبة الدائرة المتحركة:

يعرض المعلم جملة أو جملاً خبرية ويطلب من الطلبة تحويلها إلى صيغة الأمر والاستفهام، وقراءتها بصوت عال:

مثال: خالد يقرأ الدرس.

- صيغة الأمر: يا خالد اقرأ الدرس.
- صيغة الاستفهام : هل يقرأ خالد الدرس؟

١٠ - لعبة الكلمات المتقاطعة:

تهدف هذه اللعبة إلى استخدام الحروف والكلمات ، ويستطيع المعلم رسم مربعات على قطعة كرتونية أو ورق بأبعاد متوازنة قد تكون(٦x٦) .ويكتب في

المربعات كلمات معينة، ولتكن أسماء الحيوانات الآتية: (زرافة، فراشة، حصان، أرنب، قرد، فيل، فأر) كما في الشكل التالي:

ز	ض	ف	د	ع	ط
ر	ف	ر	ا	ش	ة
ا	ح	أ	ر	ن	ب
ف	ص	ا	ق	ر	د
ة	ا	ف	ي	ل	و
و	ن	س	ف	ا	ر

يطلب المعلم من الطلبة حذف الحروف التي تتألف منها الكلمات المذكورة أعلاه (زرافة،ضفدع، فراشة، أرنب، حصان، قرد، في، فأر). ويشكلون من الحروف الباقية كلمة تدل على طائر جميل وهو (طاووس). ويستطيع المعلم كتابة كلمات أخرى تدل على موضوعات مختلفة حسب رغبته.

- **لعبة المقابلة:**

أن يقابل الطالب بين اسم الحيوان في العمود الأول واسم صوته في العمود الثاني، مثال:

الأسد	مواء
الكلب	عواء
الذئب	صهيل
الحصان	نباح
البقرة	زئير
القط	خوار

أو أن يقابل بين الحيوانات في العمود الأول وأسماء صغارها في العمود الثاني، مثال:

البقرة	١ - المهر
الفرس	٢ - الجرو
الكلب	٣ - العجل
الأسد	٤ - الشبل

- لعبة الأسماء:

يكتب المعلم كل حرف من أحرف اسم الطالب على بطاقة ويصفها بشكل صحيح، ليقوم الطالب بالتعرف على اسمه، ثم تخلط البطاقات ويطلب منه إعادة ترتيبها.

- لعبة التضاد(الأضداد):

أ - **لعبة البطاقات:** يحضر المعلم صوراً أو بطاقات مكتوب عليها جملاً لتساعد الطلبة على الفهم. وتعرض عليهم ويطلب من كل طالب أن يقول عكس الصفة الخاصة بالموضوع الذي يعرضه،مثل:

- الطباشير لونها أبيض، والسبورة لونها ________
- الحديد ثقيل، والورقة ________
- الشجرة طويلة، والقلم ________
- الشاي ساخن، والشراب ________
- الحليب لونه أبيض، والشاي لونه ________

وتستمر اللعبة حتى يتقن الطلبة فهم فكرة الأضداد

ب - لعبة قف إلى جانب زميلك: يوزع المعلم بطاقات كلمات، لكل كلمة ما يضادها في المعنى، وتوزع البطاقات على مجموعتين، الأولى ترفع بطاقاتها، والثانية متحركة، ويطلب من المجموعة المتحركة البحث عن المعنى المضاد للكلمة التي يحملها كل منهم ، يقف كل طالب إلى جانب زميله الذي يحمل كلمة معناها مضاد لمعنى الكلمة التي يحملها. يرفع الطالبان بطاقتيهما ويفضل قراءتهما.مثال: نهار، طويل، مجتهد، جائع، ليل، قصير، كسول، شبعان. حيث يقف الطالب صاحب البطاقة" نهار" بجانب زميله صاحب البطاقة" ليل"، وهكذا لبقية الطلبة...

ألعاب لغوية متنوعة:

- لعبة التغمية:

الهدف من هذه اللعبة هو تدريب الطلبة على موضوع الاستفهام(بمن) مثلا، وأن الجواب عنها يكون بتعيين المسؤول عنه، وعلى استعمال بعض الأفعال مع الفاعل والمفعول به، وتجري اللعبة بالطريقة الآتية:

يغمى أحد الطلاب، ويقف الباقون من زملائه ثم يكلف المعلم أحد الطلاب لمس أذن الطالب المغمى أو أنفه أو يده، ثم يتوجه الطلبة إلى سؤال المغمى بما يلي: من لمس أذنك؟ أو من لمس يدك؟ فإذا أجاب: لمس أذني سمير مثلاً، وكانت الإجابة صحيحة، حل محل الطالب السائل، وان اخطأ بقي مغمى إلى أن يصيب.وتستمر اللعبة على هذا المنوال بطريقة التعاقب بين الطلبة، ويحسن بعد التدريب على الفعل (لمس) مثلاً أن يغير بفعل آخر، وهكذا مع التنويع في الأسئلة تبعاً لتغير الأفعال المستهدفة.

- **لعبة أنا وأنت:**

تهدف إلى تدريب الطلبة على طريقة الاستفهام بماذا والجواب بالتعيين، وعلى استعمال الأفعال، وبعض الضمائر، والمفعول في جمل قصيرة. وتجري هذه اللعبة بالطريقة الآتية:

يقف الطلبة في صفين متقابلين، ثم تبدأ اللعبة بان يسأل الطالب الأول من الصف الأول الذي أمامه بالصف الثاني بقوله: أنا اشتريت قلماً، وأنت ماذا اشتريت؟ فيجيبه المسؤول: أنا اشتريت كتاباً، ثم يسأل غيره على هذا النحو، والمخطيْ أو المبطيْ يخرج من الصف، وتكرر اللعبة في الحصة الواحدة عدة مرات، وفي كل مرة يغير الفعل.

- **لعبة الصندوق:**

الهدف من هذه اللعبة هو تدريب الطلبة على الاستفهام(بكم) مثلاً. وتجري وفق الطريقة الآتية: يوضع مقداراً من النقود في صندوق أو كيس، ويحمله رئيس اللعبة، ثم يقف الطلبة في صفين متقابلين، ويتقدم حامل الصندوق من الطالب الأول بالصف الأول ويطلب منه أن يأخذ من الصندوق قطعتين نقديتين أو أكثر بصوت منخفض، و يأمره أن يخفي ما أخذه منه بقبضة يده، ثم يسأل الطالب زميله المقابل له في الصف الثاني، كم قرشاً في يدي؟ فإن أجاب انتقل الصندوق إليه، ويأخذ منه النقود، ثم يسأل زميله المجاور للذي سأله أولاً، والمخطيْ يخرج من اللعبة، ويبقى الصندوق يتنقل ، والسؤال مستمر إلى نهاية الصفين.

وقد تجري بشكل أخر، حيث يقوم المعلم بوضع مجموعة من الأشياء المعروفة مثل(ساعة، قلم، كتاب، مشط، منديل...) في صندوق أو حقيبة، ويطلب من أحد الطلاب الحضور إلى مقدمة الصف وان يضع يده في الصندوق واخراج هذه الأشياء وتسميتها والتحدث عنها. وفي نهاية اللعبة يستغل المعلم ضمائر الملكية أثناء إعادة الأشياء إلى أصحابها مثل قوله: لمن الساعة؟ فيرد أحد الطلبة: هذه ساعتي. المعلم: خذ ساعتك....

- **لعبة البطاقات:**

وهي قطع صغيرة من الورق، يدون على كل منها عبارة أو سؤال لتدريب الطلبة على وحدات معينة، مثل الاستفهام، والضمائر ونحوها.

فعلى سبيل المثال، لتدريب على الاستفهام والجواب تعد بطاقات بعدد الطلبة ، نصفها يحمل الأسئلة مع تنويع أدوات الاستفهام، ونصفها الآخر يحمل أجوبة عن هذه الأسئلة، وتوزع هذه البطاقات على الطلبة، ثم يكلف طالب أن يقف ويقرأ ما في بطاقته، فإن كان سؤالاً يقف الطالب الذي في بطاقته جواب هذا السؤال ويقرأ الجواب، ومن يخطي أو يسهو تؤخذ بطاقته وهكذا، وان كان جواباً يقف الطالب الذي بيده السؤال المناسب لهذا الجواب ثم يقرأ وهكذا...

علماً أن هناك أمثلة كثيرة للعبة البطاقات، مثل بطاقات أسماء الأطفال، أسماء الأشياء، تنفيذ الأوامر، الكلمات المتماثلة، ترتيب الكلمات في جمل، الأسئلة والأجوبة، القصص المجزأة، تكملة القصص.

ويمكن استخدام البطاقات في تدريب الطلبة على استعمال الجمل الاسمية، والجمل الفعلية، وغيرها من الأدوات النحوية ، وتجري وفق الطريقة الآتية:

يــوزع المعلــم علــى الطلــبة بطاقــات تحـتوي علـى مفردات معينة ولتكن مثل (الشــمس، المعلــم، الصــف، الطالــب، الـرجل ، الطقـس). ويـوزع علـى غيرهـم بطاقات أخرى مدون عليها مفردات أخرى،مثل: (ماطر، كريم، نظيف، مجتهد، أب، ساطعة).

يطلب المعلم من الطلبة الذين وزعت عليهم البطاقات الأولى أن يخرجوا أمام الصـف دون أن يـرى الطـلاب مـا كـتب في بطاقـاتهم. ويختار عدداً مساوياً ممن وزعـت عليهم البطاقات الثانية، ويطلب إلى كل واحد من الفريق الأول أن يختار طالباً من الفريق الثاني ويضع بطاقته بعد البطاقة التي يحملها أمام الصف، بحيث تعـرض جمـيع الـبطاقات علـى شـكل جمـل أمـام الطلـبة. ويقـرأ أحدهم الجملة الأول،ى فإذا صادف وكانت صحيحة استمر الاثنان في اللعبة وإلا خرجا منها.

وفي مـرحلة ثانـية، تـوزع الـبطاقات بالطـريقة السابقة ويطلب إلى كل واحد بالترتـيب قـراءة المبـتدأ . في حـين يطلـب إلى الآخر أن يخرج ويأخذ بطاقة زميله ويعـرض البطاقـتين المشـكلتين للجملـة أمـام زملائـه. ولا باس أن يكتب الطلبة الجملة تامة على السبورة.

- **لعبة من يتذكر؟**

هـذه اللعبة تعزز استخدام المفردات وفحص القدرة على الملاحظة والتذكر. وتجري على الشكل الآتي:

يعـد المعلـم مجموعة من الأشياء المألوفة لدى الطلبة، مثل(قلم رصاص، قلم حـبر جـاف، مسطرة، كأس، ساعة يد، ممحاة، دفتر، كتاب...الخ). ويضعها على الطاولـة أمـام الطلـبة، ويطلـب إليهم أن ينظروا إليها مدة ثلاث دقائق، ثم يقوم

المعلـم بتغطيـتها بـورقة أو بجـريدة، ويطلـب من الطلبة كتابة أسماء الأشياء التي شـاهدوها، والطالـب أو المجمـوعة الـتي تكـتب أسماء أشياء اكثر من غيرها تعد المجمـوعة الفائزة. أو يدير الطلبة ظهورهم للطاولة، وتغطى الأشياء، ثم يسأل كل طالـب(واحـداً واحـداً) عـن أسمـاء الأشياء الموجودة على الطاولة. ومن يعطي الإجابة كاملة دون إنقاص أي شيْ يعتبر الرابح.

- **لعبة الحروف:**

تستعمل هذه اللعبة لتنمية مهارة الكتابة حيث يقوم المعلم بكتابة حروفاً على السبورة، ويترك فراغاً مقداره كلمة واحدة بعد كل حرف مثال:

أ س ك ع و ب و ج

ثم يطلـب من الطلـبة كـتابة برقية وذلك عن طريق تشكيل كلمات من الحروف الموجودة، ويمكن تكوين البرقية الآتية من الحروف أعلاه:

اخي سمير كل عام وأنت بخير وبصحة جيدة.

- **لعبة دائرة الحروف:**

تسـاعد هـذه اللعبة الطالب على التفكير وتشكيل مفردات متعددة، وتساعد المعلم على منح كل طالب إمكانية حل المسائل لوحده، وتسمح له من ناحية ثانية أن يقيم اتصالاً فردياً مع كل طالب، وأن يجري معه حديثاً سرياً.

يقوم المعلم برسم دائرة على السبورة ويدون بداخلها عدداً من الأحرف التي إذا مـا جمعـت بطـرق عدة، ألفت كلمات مختلفة.ويطلب من الطلبة إيجاد كلمات من هذه الأحرف. فعلى سبيل المثال يكتب داخل الدائرة الأحرف الآتية (ب ج

خ ف ا ن م ر ز ي ث د ص). ويمكن تأليف الكلمات الآتية منها(زيد، جبر، صنم، صادق، ثمر، نمر، فار، ماجد، رز، نجيب،يجري....).

- لعبة إكمال القصة الناقصة :

تسمح هذه اللعبة بتنمية روح النقد والتفكير والسيطرة على الذات لدى الطلبة، وتجري على الشكل الآتي:

تدون على قسم من السبورة حكاية عنوانها(السلحفاة والعقرب) وهذا نصها: "تصاحبت السلحفاة والعقرب وسافرا معاً حتى وصلا إلى ضفة نهر كان عليهما أن يعبراه... فأسف العقرب لعجزه عن اجتيازه. فقالت له السلحفاة: " اصعد على ظهري، فسأنقلك". فصعد العقرب على ظهر السلحفاة.وما أن نزلت السلحفاة، الماء حتى شرع العقرب يلدغ ظهرها، فسألته السلحفاة:" وما عساي أفعل؟ كنت أفضل ألا أتصرف على هذا النحو، لكن هذه طبيعتنا،فنحن مرغمين على عض الصديق والعدو على حد سواء.

ويحمل القسم الثاني من السبورة، وهو مغطى بستار صغير، نهاية الحكاية:" فتغطس السلحفاة في الماء وترمي بالعقرب في النهر قائلة: "يا أخي ما أفعله لا يعجبني كذلك، لكن طبيعتي تملي علي بأن أبلل مكان العضة في الحال، لئلا يتورم فأموت".

ويتوجه المعلم إلى الطلبة بقوله: نهاية الحكاية مغطاة تحت هذا الستار الصغير،فهل بإمكانكم التكهن بنهاية الحكاية؟ وهنا يأخذ الطلبة يقترحون تصوراتهم الخاصة لإنهاء الحكاية، محاولين اكتشاف ما هو مكتوب خلف الستار،

وعلى المعلم مناقشة الطلبة باقتراحاتهم المختلفة. وبعد ذلك يرفع الستار عن نهاية الحكاية.

ويمكن استخدام هذه اللعبة لغاية تأليف قصة بسيطة باستخدام المحصول اللغوي للمتعلمين. فيكتب المعلم بدايات لقصص، مثل:

- ليلة أمس ، فتحت التلفاز وشاهدت فيلماً كرتونياً عن ________
- في العطلة الصيفية زرت بعض الأصدقاء ________
- بعد ظهر أمس لعبت مباراة في كرة القدم ________
- في إحدى أيام الربيع الجميلة ذهبت مع أسرتي في رحلة إلى ________

ومن الممكن أن يعطى الطلبة بعض الكلمات أو العبارات المساعدة لاقتراح أحداث القصة، وكذلك مدهم بالروابط اللازمة.

ألعاب لتنمية القدرة على التعبير اللغوي:

- يطلب المعلم من الطالب سرد الأعمال التي قام بها في يوم سابق.
- يقدم المعلم للطالب مجموعة من الأشياء(أدوات مائدة، أدوات نجاره، خضراوات...الخ)، ويطلب منه تسمية هذه الأشياء عند الإشارة إليها.
- يعرض المعلم على الطالب بعض الصور التي تمثل مواقف متنوعة، ويطلب منه أن يصف مشاعره وأحاسيسه تجاه هذه المواقف.

- لعبة الصور:

هذه اللعبة تساعد الطلبة على النطق الجيد واللفظ الصحيح، والتعبير السلس. فبعد قراءة المعلم لقصة طريفة للأطفال مدعومة بالصور . يطلب منهم

أخباره بما شاهدوه في الصور. إذ تساعد هذه اللعبة الطلبة على التعبير الصحيح ومعرفة المفردات واستعمالها السليم، مع تسلسل الأفكار وربط الجمل.

- لعبة التذكير والتأنيث، والمفرد والجمع:

تهدف هذه اللعبة إلى تنمية اكتساب المفردات والتراكيب، ويبدأ المعلم بعرض الصور على الطلبة، صورة مع ذكر اسم كل عنصر فيها(مذكرة، ومؤنثة)، (مفرده، وجمعه).. ويطلب منهم أن يكرروا وراءه. ويعمل على تقسيم الطلبة إلى مجموعتين، الأولى للمذكر. والثانية للمؤنث. وتعرض عليهم صورة لمثير، وتطلب من مجموعة المذكر أن تذكر اسمه بالمذكر، ثم تنتقل إلى مجموعة المؤنث وتطلب منهم ذكر اسمه بالمؤنث:

- ولد بنت
- فنان فنانة
- معلم معلمة
- فلاح فلاحة

ويعيد المعلم نفس الإجراءات مع ذكر مفرد المثير وجمعه، ويطلب من كل مجموعة أن تذكر ما في الصورة المثير...

- ولد أولاد
- فنان فنانون
- معلم معلمون
- فلاح فلاحون

ألعاب لتنمية القدرة على الأساليب الكلامية، مثل:

- **ألعاب تحويل الجمل**، مثل:

أ - تحويل الجمل الخبرية إلى استفهامية:

يطلب المعلم من الطلبة تحويل الجمل الخبرية إلى استفهامية، مثال:

المعلم: أنا أحبُ الكعكَ.

الطالب: هل تحبُ الكعكَ؟

المعلم: حضرَ خالدٌ.

الطالب: هَلْ حضرَ خالدٌ؟

ب - تحويل الجملة الخبرية إلى جملة منفية:

المعلم: خرجَ سامرٌ إلى السوقِ.

الطالب: لم يخرجْ سامرٌ إلى السوقِ.

المعلم: لعبَ خالدٌ في الملعبِ.

الطالب: لم يلعبْ خالدٌ في الملعبِ.

ج - تحويل الجملة الخبرية إلى نهي:

تطبق نفس الطريقة السابقة بإعطاء الطفل أمراً، ويطلب منه أن يحول الجملة إلى نهي على النحو الآتي:

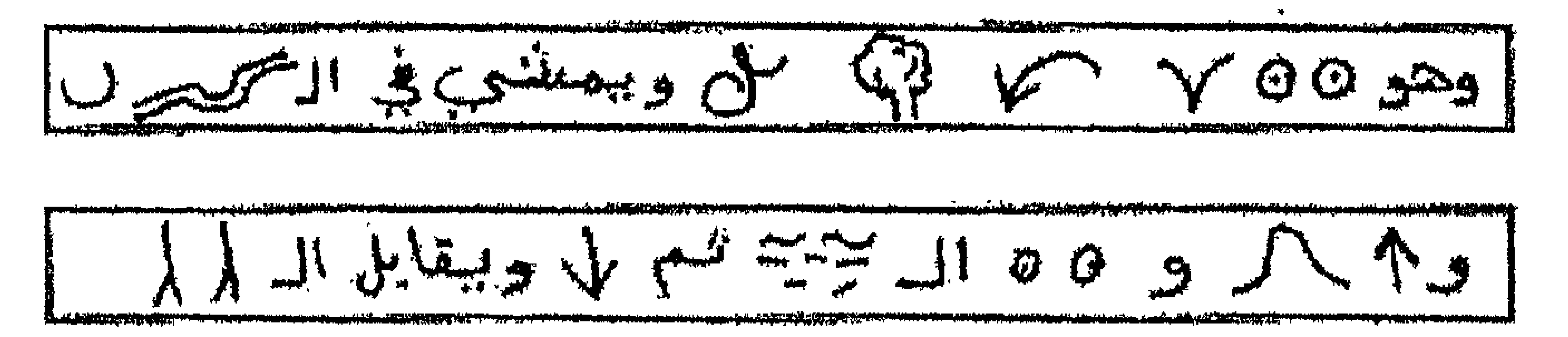
- المعلم: اجلسْ على الكرسي.
- الطالب: لا تجلسْ على الكرسي.
- المعلم: افتحْ البابَ.
- الطالب: لا تفتحْ البابَ.

- لعبة الرموز لتنمية مهارات القراءة والكتابة :

يعد المعلم جدولاً به صور ورموز بسيطة لتمثيل الكلمات والأفكار، مثل الجدول الآتي:

رجل	حزين	أعداء	يرى
امرأة	بيت	شجرة	يسمع
طفل	شارع	طائرة	يتكلم
قط	بحر	نهار	يغني
فوق	جبل	ليل	طعام
تحت	سعيد	يصعد	حب
يدخل	يسأل	ينزل	يصطاد
يخرج	يقرأ	أصدقاء	معاً

ويعد المعلم قائمة ببعض المفردات التي سبق دراستها لاستخدامها في اللعبة، كما في المثال الآتي:



كما يطلب المعلم من الطلبة استخدام الصور والرموز المعبرة عن الكلمات والأفكار السابقة في تأليف قائمة من المفردات والأفكار المختلفة.

- لعبة الأوراق الممزقة :

ينتخب المعلم بعض المقالات القصيرة من الصحف والمجلات أو الكتب مما يجد المتعلمون متعةً في قراءتها.ثم قصها بالمقص في زوايا مختلفة بحيث يجد الطلبة صعوبة في إعادة أجزائها إلى حالتها الأولى المتكاملة.وتلعب بشكل فردي أو

جماعـي ، إذ توزع المقالات المقصوصة والطلب من المتعلمين قراءة كل قطعة، ثم إعادة تجميعها في الوضع الصحيح.

- **لعبة بالتحدث:**

يعطـي المعلـم كـل طالـب بطاقـة وكتبت عليها جمل ناقصة، فيكملها من عنده. معبراً عن نفسه بخصوص الموضوع ذاته. مثال:

- لو كنت مذيعاً في الإذاعة أو التلفزيون لقمت بـ ....
- لو كنتَ مدرساً لعلمتُ ....
- عندما اصبحُ أباً سوفَ ....
- عندما ازورُ صديقي سأهديه ....

ألعاب لغوية
لمعالجة بعض الصعوبات التي تواجه تعلّم اللغة العربية

أ- التمييز الصوتي:

يواجه طلبة المرحلة الأساسية بعض الصعوبات في تميز أصوات الكثير من حروف اللغة العربية المتشابهة القريبة في مخارجها، ومن الحروف المتقاربة في المخرج: (ت ط)، (د ض)، (ق ك)، (س ص)، (ظ ذ)، وهذا يتطلب من المعلم وقفة متأنية لتدريب آذان طلابه على سماع هذه الحروف والتمييز بينها. وهذه بعض الألعاب التي يمكن الاستعانة بها، وربما تسهم في الحل، مثل:

١ - لعبة القيام والجلوس:

يختار المعلم عدداً من المتعلمين لا يزيد على خمسة، وينطق كلمات ذات وزن واحد تحتوي بعض الحروف المتقاربة المخارج، فيطلب إليهم القيام عند سماعهم كلمة تحتوي على الحرف(ص) مثلاً، والجلوس عند سماعهم كلمة تحتوي الحرف(س). والذي يخطئ يخرج من اللعبة. ويحل تلميذ آخر محله. وهكذا، والفائز هو آخر من يتبقى.

مثال: س ، ص الكلمات المقترحة:

صائح يقوم الطلاب
سائح يجلس الطلاب
سوس يجلسون
صوص يقومون... وهكذا

الكلمات المقترحة لحرفي (د، ض): ديك، ضيق، دب، ضبع، دار، ضار، درس، ضرس، ضلع، درع، ضرب، درب، ضابط، مدفع، مضرب... الخ.

الكلمات المقترحة (ق ، ك): ركبة، رقبة، كاسي، قاسي، قلب، كلب...الخ.

٢ - لعبة التصفيق للكلمة:

يختار المعلم عدداً من الطلبة، ويقترح أن لا يزيد على خمسة، يقفون على شكل دائرة، ويطلب إليهم التصفيق عند سماعهم كلمة تحتوي الحرف(ظ) مثلاً، والذي يصفق خطأ أو لا يصفق يخرج من الدائرة، ليحل محله طالب آخر، وهكذا، والفائزون هم آخر المتبقين في الدائرة.

الكلمات المقترحة للعبة: ظبي(يصفقون). ذقن(لا يصفقون). ذئب، ظل، ذاق، ظهر،ذهب...الخ.

٣ - لعبة رفع اليدين:

يختار المعلم عدداً من الطلبة، يقترح أن لا يزيد على خمسة، يقفون في صف، ويطلب إليهم أن يرفع كل منهم يده اليسرى عند سماعه كلمة فيها حرف(ط) مثلاً، ويرفع يده اليمنى عند سماعه كلمة فيها حرف (ت). ويسرع المعلم في الإيقاع، ويخرج كل من أخطأ ليحل محله طالب آخر.

الكلمات المقترحة: طبل، سطل، تمر، تمساح، تين، طين، تل، طقس، طرف، طبيب، طحين، تعب...الخ.

ب - التمييز البصري للحروف المتشابهة:

لعل من أصعب الأمور على طلبة المرحلة الأساسية هو عدم قدرتهم على التمييز بين الكثير من حروف اللغة العربية المتشابهة في الشكل والمختلفة في عدد النقط والمواقع، مثل(ب ت ث ن) (ج ح خ) (د ذ) (ر ز) (س ش) (ص ض) (ط ظ) (ع غ) (ف ق) (ـــهـ ـــة) (ه ة ل ك ي ى). وهذا يتطلب

تدريباً بصرياً يسهم في حل هذه المشكلة. ومن الألعاب التي يمكن أن تحل هذه الصعوبات :

١ - لعبة قف في مجموعتك :

يوزع المعلم على الطلبة بطاقات لكلمات متشابهة يحتوي بعضها الحرف(س)، والآخر حرف(ش). ثم يطلب إليهم قرأة بطاقاتهم قراءة صامتة، ثم يطلب إلى كل من يحمل بطاقة فيها الحرف(س) تشكيل مجموعة، والى أولئك الذين يحملون الحرف(ش) تشكيل مجموعة أخرى. والذي يخطئ يخرج من اللعبة.

الكلمات المقترحة: خشن، حسن، حسد، حشد، سلخ، شرح، سرح...الخ.ويمكن اقتراح كلمات لحروف أخرى تكون في أول الكلمة، أو في وسطها، أو في آخرها.

٢ - لعبة ابحث عن زميلك :

يوزع المعلم بطاقات كتب عليها كلمات تحتوي على الحرف(ط)، وأخرى تحتوي على الحرف(ظ)، ويطلب من الطالب أن يقرأ بطاقته، ثم يعطي الطالب فرصة ليبحث كل منهم عن زميله الذي يحمل بطاقة فيها الحرف(ط) مثلاً، فتكون لدى المعلم مجموعتان يرفع طلبة كل مجموعة بطاقاتهم. والذي يخطئ يخرج من اللعبة.

الكلمات المقترحة: ظن، طن، ظلال، طلال،طاهر، ظاهر، ظل، طل، ظرف، طرف...الخ.

٣ - لعبة القيام والجلوس:

يوزع المعلم على الطلبة بطاقات تحتوي على الحرف(ع)، وأخرى تحتوي على الحرف(غ). ويجعلهم جميعاً في وضع الوقوف.ويطلب إليهم قراءة بطاقاتهم. والذي يحمل الكلمة التي تحتوي على الحرف(ع) يجلس. بعد ذلك يرفع جميع الطلبة بطاقاتهم.

الكلمات المقترحة: غرب، عرب، غمد، عمد، عزف، غرف، عربي، غربي،عجيب، غريب...الخ.ويمكن اقتراح كلمات لحروف أخرى متشابهة، مثل حرفي (ف، ق).

ج - ألعاب التمييز البصري للكلمات المتشابهة:

أن تشابه بعض الحروف العربية في الشكل تقود بالنتيجة إلى تشابه الكثير من الكلمات في الشكل والوزن ، مما يجعل الطالب عاجزاً عن التمييز بين الأشكال التي تميزها النقطة. فعلى سبيل المثال أن كلمة(نبات) غير المنقوطة يمكن أن تشكل منها كلمات من مثل: نبات، بنات، ثبات.وفيما يلي مجموعة من الألعاب التي يمكن أن تساهم في حل هذه الصعوبات:

١ - لعبة كلمة تبحث عن نقطة:

يكتب المعلم أحجية، ويكتب إلى جوارها الكلمة الدالة عليها، تنقصها نقطة، ويطلب من المتعلمين التسابق في معرفة الكلمة التي تبحث عن نقطة. ويمكن للمعلم استخدام اللوحة المغناطيسية أو لوحة الجيوب.

الصيف	فصل تشتد فيه الحرارة وتنضج الفاكهة.
الصيف	شخص صديق أو قريب تفرح بقدومه لزيارتنا.
حبر	سائل لونه أسود أو ازرق تملأ القلم به ونكتب.
خبر	شيء نأكله مع كل وجبة طعام.
فرن	نراه على رأس الثور والخروف والغزال.
تحت	مكان ننام فيه.
تعبان	بمعنى حية أو أفعى

٢ - لعبة أحاج وألغاز:

يقـوم المعلـم بعـرض أحجـية مكـتوبة علـى بطاقة،ويعرض بجوارها كلمتين متشـابهتين، واحـدة هـي الصـحيحة. ويتسابق المتعلمين إلى معرفة الكلمة الدالة على الأحجية. يصفق الطلاب للفائز.

شخص فقد نظره	
صرير	ضرير

نوع من الثمار أحمر أو أصفر نأكله طازجاً	
جزر	خرز

اسم مؤذن الرسول عليه السلام	
تلال	بلال

يدل على اسم بنت	
خيام	ختام

فاكهة لذيذة نأكلها	
تبن	تين

٣ - لعبة المطابقة:

يقـوم المعلـم بكتابة بطاقتين أو اكثر لكل كلمة من الكلمات المتشابهة التالية. ويـوزعها علـى طلبة الصف. ويخرج نصف الطلاب ويبقى النصف الآخر. يرفع الطـلاب الـذين يقفـون أمـام زملائهـم بطاقـاتهم. ويطلـب إلى الطلـبة الجالسين الخروج والوقوف كل بجانب زميله الذي يحمل الكلمة نفسها.والذي يخطئ يخرج من اللعبة.

الكلمات المقترحة:

بوم ، يوم ، نوم

نور ، ثور، بور

نعل ، بغل، بعل

تمر، نمر، ثمر

مزج، مزح، فرح..الخ.

٤ - لعبة القفز على رجل واحدة:

يوزع المعلم مجموعة من البطاقات تحمل كلمات متشابهة على عدد من الطلاب، يقفون في صف واحد.يقرأ بطاقة منها. ثم يطلب من الذي يحمل البطاقة التي قرأها المعلم أن يخرج من الصف ويقفز على رجل واحدة.

الكلمات المقترحة:

دراجة، دجاجة، زجاجة.

جمل ، حمل، خجل.

عنب، عتب، عشب.

عيب، غيب، عنب.

باب، ناب، تاب... الخ.

ويمكن للمعلم توزيع البطاقات على الطلاب، ثم الطلب إليهم قراءتها قرأة صامتة، ثم تنفيذ اللعبة...

د- ألعاب الإملاء:

١ - كتابة الهمزة في بعض مواضعها:

تعد كتابة الهمزة في أوضاعها المختلفة، وكتابة الألف قائمة أو على هيئة الياء المهملة إحدى الصعوبات الإملائية التي تواجه الأطفال في المرحلة الأساسية، مما يتطلب تدريباً واهتماماً شديدين. وفيما يلي بعض الألعاب اللغوية التي يمكن أن تساهم في تذليل هذه الصعوبات:

أ - لعبة التصفيق للكلمة التي همزتها على حرف:

يقوم المعلم بعرض بطاقة كتبت فيها الهمزة على (واو) مثلاً، ثم يذكر كلمات مهموزة، واحدة منها كتبت همزتها على (واو). ويطلب من الطلاب أن يصفقوا حين سماعهم الكلمة التي كتبت همزتها على حرف يماثل ما كتبت عليه في بطاقتك.وهكذا في كلمات كتبت همزتها على أشكال مختلفة.

مثال:ارفع بطاقة مكتوب عليها كلمة "مؤمن" . ويسمع الطلبة كلمات من مثل: مأمون، مأذون، مأمور، مؤنس، يصفق الطلاب عند سماعهم كلمة "مؤنس"، لأن همزتها كتبت على (واو) كتلك التي يحملها المعلم.

أمثلة أخرى:

الكلمات التي يسمعها الطلاب	كلمة المعلم
مسألة، مئذنة، مؤرخ، رئة	مؤذن
قارئ، مقرؤ، قراءة ، بدأ	قرأ
بئر، بريء، شاطئ، كأس	فأس
ملأ، لجأ، فئة، سؤال	مئة
هواء، عبء، نائل، سؤال	بائع

٢ - الألف القائمة والألف التي على هيئة الياء المهملة في آخر الأسماء والأفعال.

أ - لعبة ارفع بطاقتك:

يوزع المعلم على الطلبة بطاقات تحمل حرف الألف القائمة، وأخرى تحمل الحرف (ى). ثم يسمعهم كلمات تنتهي بالألف القائمة وأخرى بالألف التي على هيئة الياء، ويطلب من الذين يحملون حرف الألف القائمة أن يرفعوا بطاقاتهم كلما سمعوا كلمة تنتهي بهذا الحرف. وهكذا مع أولئك الذين يحملون الألف المهملة في آخر الأسماء والأفعال.

كلمات مقترحة: منى، رنا، مها، نهى، سما، ربى، هدى...الخ

٣ - الهاء المربوطة في آخر الكلمة والتباسها في الكتابة مع التاء المربوطة مع الوقف.

أ - لعبة القفز إلى مركز الدائرة: يشكل المعلم من الطلبة مجموعات خماسية على شكل دائرة، ويسمعهم أربع كلمات منتهية بالتاء المربوطة، والهاء المربوطة، يسمع كل واحد منهم كلمة ويطلب إلى الطالب الذي لا تنتهي كلمته بالتاء المربوطة أن يقفز إلى مركز الدائرة.

كلمات مقترحة: سميرة، أميرة، مياه، حياة، وجوه، شفاه، قطة، حية...الخ

٤ - التاء المربوطة والتاء المبسوطة:

أ - لعبة المسابقات: يقوم المعلم برسم أربعة أعمدة على السبورة، ويكتب على رأس العمود الأول كلمة تنتهي بتاء مبسوطة تدل على مفرد، وعلى رأس العمود

الثاني جمع تلك الكلمة. وعلى رأس العمود الثالث كلمة تنتهي بتاء مربوطة ، وعلى رأس العمود الرابع جمع تلك الكلمة. ويطلب إلى الطلبة التسابق في ذكر أو كتابة كلمات تحت كل قائمة، والذي يذكر كلمات أكثر أو يكتب كلمات أكثر يكون الفائز.

التاء المبسوطة	جمعها	التاء المربوطة	جمعها
ست	ستات	تفاحة	تفاحات
بيت	بيوت	برتقالة	برتقالات
قوت	أقوات	دراجة	دراجات
بنت	بنات	دجاجة	دجاجات

هـ- ألعاب التركيب:

١ - تركيب كلمة من مقاطعها :

أ - لعبة قف إلى جانب زميلك: يوزع المعلم مقاطع من كلمات على عدد من الطلاب، بحيث يحمل كل طالب مقطعاً. يثبت المعلم مجموعة الطلاب الذين يحملون المقطع الأول، وجعل الطلاب الذين يحملون المقطع الثاني يتحركون باحثين عن المقطع الذي يشكل مع المقطع الذي يحملون كلمة ذات معنى. بعدها يقرأ الطالبان بطاقتهما، ويقرأ أحدهما الكلمة.

بطاقات المقطع الأول	بطاقات المقطع الثاني
أر	مد
أخ	رع
خو	ع
أس	ذة
هر	جاء

فالطالب الذي يحمل المقطع " أس " يقف إلى جانب الطالب الذي يحمل المقطع " رع ". يرفع الطالبان بطاقتيهما ويشكلان كلمة " أسرع ".

٢ - تشكيل كلمة من حروفها :

أ - **لعبة حل المربعات:** يرسم المعلم جدولاً على السبورة. ويطلب من الطلاب تأليف أكبر عدد من الكلمات من حروف الشكل أفقياً أو عمودياً. والفائز هو الذي يؤلف أكبر عدد من الكلمات.

ع	ن	ب
س	ل	ا
ل	ع	ب

ب - **لعبة أحاج وألغاز:** يوزع المعلم على طلابه بطاقات حروف، ويطلب إليهم التسابق في تشكيل اكثر عدد من الكلمات، ويفضل أن يتم من خلال طرح أسئلة بأسلوب اللغز أو الحجية.

مثال: أمامك الحروف (ب ر ق ة).

- كون منها كلمة تدل على اسم حيوان يعطينا الحليب.(بقرة).
- كون منها كلمة تدل على اسم جزء من أجزاء الجسم. (رقبة).
- كون منها كلمة تدل على اسم وعاء نضع فيه الماء.(قربة)
- كون منها كلمة تدل على اسم مقاطعة في ليبيا.(برقة).

و- ألعاب التدريبات النحوية:

١ - المفرد وجمع التكسير:

أ - لعبة الجلوس في وسط الدائرة: يوزع المعلم على الطلاب بطاقات متشابهة أو قريبة في الوزن الصرفي كلها تدل على جمع باستثناء واحدة تدل على مفرد. ويطلب من الذين يحملون البطاقات تشكيل دائرة، والطالب الذي يحمل البطاقة الدالة على المفرد القفز والجلوس في مركز الدائرة.

الكلمات المقرحة:

- تلال، بلال، رمال، حبال، جبال.
- رجال، سلال، هلال، جمال، بغال.
- رسول، سهول، شهور، بحور، مهور.
- بحار، رماح، رباح، رياح.
- ثيران، كسلان، فرسان، فتيان.

٢ - المفرد المنتهي بالألف والنون والمثنى المرفوع.

أ - لعبة القفز على رجل واحدة: يوزع المعلم على طلابه بطاقات كلمات منتهية بألف ونون، إحداها تدل على مفرد، والباقي يدل على مثنى، يطلب إلى الطالب الذي يحمل البطاقة الدالة على المفرد أن يخرج من الصف ويقفز على رجل واحدة إلى أن يصل إلى المعلم فيرفع بطاقته، ويقرؤها، فيصفق له زملاؤه.

الكلمات المقترحة:

- نهران، سهلان، بستان، جبلان، بحران.
- قومان، درسان، فرحان، ثوبان، ثوران.
- حصانان، حزنان،قلمان، مقعدان، بيتان.
- داران، رأسان، راكبان، سلمان، كتابان.

٣ - المبتدأ والخبر.

أ - لعبة قف بجانب زميلك: يوزع المعلم بطاقات لكلمات، ليؤلف جملاً مكونة من اسمين: مبتدأ وخبر. ويطلب إلى كل واحد منهم أن يقرأ بطاقته. ثم يتحرك باحثاً عن زميله الذي يحمل بطاقة تصلح أن تكون منها جملة اسمية من مبتدأ وخبر. وحين يلتقي الطالبان يرفعان بطاقتيهما، ويقرآن الجملة...

بطاقات المبتدأ	بطاقات الخبر
العروس	مسرعة
الشمس	ساطعة
السيارة	جميلة
القمر	منير... الخ

٤ - الفاعل والمفعول به.

أ - لعبة ابحث عن مكانك: يوزع المعلم على الطلبة بطاقات لكلمات تشكل جملة. إحداها بطاقة تحمل "الفاعل". توزع بطاقات الجملة على عدد مساو لها من الطلاب. وتوزع بطاقات "الفاعل" على عددٍ آخر من الطلاب. يقف الطلاب الذين يحملون بطاقات "الفاعل" مقابل زملائهم الذين يحملون بطاقات الجملة الأخرى.

يطلب المعلم من الذين يحملون بطاقات "الفاعل" أن ينضموا إلى المجموعة المناسبة. ويطلب إلى كل منهم أن يقف في موضع من زملائه بحيث يشكلون جملة تامة.

بطاقات الفاعل: المعلم ، الأم ، النجار

بطاقات الجمل الناقصة: دخل غرفة الصف، تحضر الطعام، يصنع الكرسي.

يتحرك الطالب الذي يحمل بطاقة(المعلم) ويقف بين الطالب الذي يحمل بطاقة(دخل)، والطالب الذي يحمل بطاقة(غرفة). يرفع الجميع بطاقاتهم مكونين الجملة الآتية:

دخل	المعلم	غرفة	الصف

ويمكن استخدام هذه اللعبة نفسها مع "المفعول به" وغيره من موضوعات النحو الأخرى..

٥ - كان وأخواتها ، وإن وأخواتها :

أ - لعبة قف مكان زميلك: يقوم المعلم بتوزيع أفعالاً ماضية ناقصة على عدد يختاره من الطلاب، ثم يوزع عدداً مساوياً لبطاقات تحمل جملاً من مبتدأ وخبر. ثم يوزع بطاقات تحمل خبر كان أو إحدى أخواتها منصوباً بعد دخولها على الجمل الإسمية التي تم توزيعها. يصطف الطلاب الذين يحملون بطاقات الأفعال الماضية الناقصة مقابل زملائهم الذين يحملون الجمل الإسمية. وأما أولئك الذين يحملون خبر الفعل الناقص فيبقون في مقاعدهم. يتحرك الطالب الأول الذي يحمل فعلاً ناقصاً ويقف إلى يمين زميله الذي يحمل الجملة الاسمية المناسبة. يرفع الطالبان بطاقتيهما مشكلين جملة من الفعل الناقص والجملة الإسمية. يتحرك الطالب الذي يحمل الخبر منصوباً ليحل محل زميله الذي يحمل خبر المبتدأ قبل دخول الفعل الناقص.

بطاقات الأفعال الناقصة	بطاقات الجمل الاسمية	بطاقات الخبر منصوباً
كان	الطقس جميل	جميلاً
صار	القمر ساطع	ساطعاً
أصبح	الثمر ناضج	ناضجاً
ليس	الجو غائم	غائماً

كان	الطقس جميل

ينسحب

كانَ	الطقسُ جميلاً

طالب يحل محل المنسحب.

ويمكن استخدام هذه اللعبة مع إن وأخواتها.

٦ - الصفة(النعت):

أ - **لعبة ابحث عن صفتك:** يوزع المعلم على الطلبة بطاقات لجمل غير تامة تنقصها صفة، وعلى فئات أخرى بطاقات الصفة. ويطلب من الذين يحملون بطاقات الجمل غير التامة أن يبحث كل منهم عن البطاقة التي يرى أنها تمثل صفة فيه أو صفة يرغبها. مثال:

بطاقات الجمل غير التامة	بطاقات الصفات
أنا تلميذٌ	الشجاعَ
أحبُ الجنديَ	الأمينَ
احترمُ التاجرَ	مجتهدٌ
جاءت فتاةٌ	مهذبةٌ
تسلقتُ شجرةً	عاليةً

يتحرك الطالب الذي يحمل بطاقة " احترم التاجر " ويختار الصفة المناسبة " الأمين " فتتشكل لديه جملة: احترمُ التاجرَ الأمَين.

٧- ألعاب الاستماع

أ - لعبة تذكر ما سمعت: يُسمِعُ المعلم مجموعة من الطلاب فقرة قصيرة، ثم يطلب إلى أحدهم تذكر كل ما سمع، فان اخطأ يخرج من اللعبة ويحل طالب آخر مكانه.مثال:

ذهب خالد إلى السوق، واشترى فاكهة وخضراً ولحماً و أقلاماً ودفاتراً، وعاد إلى المنزل يحمل الفاكهة والخضار والدفاتر. ما الذي نسيه أحمد في السوق؟

ب - لعبة احذف ما ليس له علاقة بالمعنى العام: تنفذ مثل اللعبة السابقة، ولكن يطلب إليهم التسابق في حذف ما ليس له علاقة بالمعنى العام.مثال:

أرادت ليلى أن تكوي ملابسها، أحضرت المكواة، ووصلتها بالتيار الكهربائي، ووضعت الملابس على طاولة الكي، قرع جرس الباب، وبعد أن فرغت من كي ملابسها، رتبتها ووضعتها في الخزانة.

والجملة التي يجب حذفها من النص السابق هي: " قرع جرس الباب " .

٨- ألعاب الاستيعاب

أ - لعبة التصفيق للبطاقة الفائزة:

تكتب الألغاز والأحاجي بخط كبير وواضح على بطاقات، وتوزع بطاقات أبدال الإجابة على عدد من الطلاب، ويطلب إليهم قراءة الأحجية قراءة صامتة،

ثـم يطلب إلى الذي يحمل البطاقة الدالة عليها الخروج، ووضع بطاقة الإجابة إلى جانب بطاقة الأحجية، مثل:

- **الأحجية:** به نلعب ويبدأ بحرف الكاف. فما هو؟

  الابدال: كرة، كاميرا، كأس، كراتية

- **الأحجية:** نراه في الليل ويضيء لنا الطريق. فما هو؟

  الابدال: المصباح، الشمس، القمر، الشمعة

- **الأحجية:** له أربعة أرجل ومصنوع من الخشب، ونجلس عليه، فما هو؟

  الابدال: الجمل، الكرسي،الطاولة، السيارة

- **الأحجية:** أوقف عشرة سيارات بيد واحدة. فمن هو ؟

  الابدال:المصارع، السوبرمان، شرطي المرور، الضباب

- **الأحجية:** له أرقام، وجرس ، وتقدر تكلم أي شخص عن طريقه. فما هو؟

  الابدال: السيارة، التلفون، الشرطي، التلفاز

أو نقـوم بـتوزيع بطاقـات الكلمات، وبطاقات الأحاجي على الطلبة، بحيث يـبحث حامـل بطاقة الكلمة عن زميل له حامل بطاقة الأحجية، ويشترك الإثنان في الإجابة ويخرجان رافعين البطاقتين معاً.أو يمكن عرض الأحجية دون الأبدال، ويترك للطلاب التسابق في معرفتها،من مثل:

- جارتان لا ترى كل منهما الآخر؟ (العينان).
- من الطيور ولكنها لا تطير، رقبتها طويلة وريشها جميل؟ (النعامة).

العاب التعبير

١ - تركيب جملة من كلمات مبعثرة، مثل:

أ - **لعبة ابحث عن مكانك:** يوزع المعلم مجموعة من البطاقات، تشكل فيما بينها جملاً مفيدة، يخرج الطالب الذي يحمل بطاقة تصلح لأن تبدأ بها الجملة. ثم اطلب إلى الذين يحملون بطاقات تتم الجملة الخروج والوقوف إلى جوار زميلهم.

مثال: وزع بطاقات تحمل كلمات: حديقة، جميلة، المدرسة، يخرج الطالب الذي يحمل بطاقة " حديقة " ثم اترك الفرصة للطالبين الآخرين للبحث عن مكان زميلهما لتشكيل جملة " حديقة المدرسة جميلة ".

ب- **لعبة ابحث عن مكانك:** يوزع المعلم مجموعة من البطاقات لكلمات تشكل فيما بينها جملة على عدد من الطلاب، يخرج قسم من الطلاب من مقاعدهم ويقفون أمام زملائهم رافعين بطاقاتهم مرتبين أنفسهم ومحاولين تشكيل جملة. يطلب إلى الذين بقوا في مقاعدهم الخروج ليبحث كل منهم عن مكانه ليشكلوا مع زملائهم جملة.

مثال: توزع البطاقات التالية على تسعة طلاب: سمير، حصاناً، ركب، جميلاً، إلى، و، ذهب، أيهم،بستان. يخرج ستة منهم، يصطفون إلى جانب بعضهم محاولين تشكيل جملة. بعد ذلك يطلب من الباقين الخروج من مقاعدهم ليبحث كل منهم عن مكانه لتكتمل الجملة: (ركب سمير حصاناً جميلاً، وذهب إلى بستان أيهم). يصفق طلبة الصف عند اكتمال الجملة، وهكذا مع تشكيل جمل أخرى.

٢ - تشكيل فقرة أو قصة من جمل مبعثرة:

أ - لعبة رتب زملائك: يوزع المعلم بطاقات تحمل كل بطاقة جملة تشكل البطاقات فيما بينها فقرة أو قصة. على عدد من الطلاب، يخرج الطلاب ويقفون أمام زملائهم رافعين بطاقاتهم مصطفين بشكل عشوائي ، ويطلب إلى أحد الطلاب الجالسين في مقاعدهم الخروج ليرتب زملاءه لتكون بطاقاتهم الفقرة أو القصة المطلوبة. مثال:

عمار يحب العصافير	جاع العصفور	حزن عمار

فتح عمار القفص ليضع له الطعام	اشترى له أبوه عصفوراً صغيراً

وضع عمار العصفور في القفص	طار العصفور

٣ - أشياء متلازمة(إدراك العلاقات):

أ - لعبة أنا أبدأ وأنت تكمل: يقوم المعلم بذكر شيئاً(اسماً)، ويطلب من أحد الطلاب أن يذكر قرينه(ملازمه)، ومن يخطئ يخرج من اللعبة، ويحل محلة طالب آخر. مثال:

- المعلم : قلم الطالب: ورقة أو دفتر
- المعلم: خيط الطالب: إبرة... وهكذا

كلمات مقترحة: خاتم-إصبع، مدرسة- معلم، خياط- مقص. نجار- منشار...

٤ - إكمال جملة ناقصة بكلمات متشابهة في الشكل:

ب - لعبة البطاقة الفائزة: يكتب المعلم عبارات ناقصة تكملها كلمات متشابهة في الشكل وتوزع على الطلبة،وتعرض بطاقات الجمل غير التامة على لوحة الجيوب، ثم يطلب إلى المشتركين قراءة بطاقاتهم قراءة صامتة، وقراءة الجمل قراءة صامتة، وبعد التأكد من قرأتها من قبلهم، يطلب إلى الذي يحمل البطاقة التي تتم الجملة وضعها في مكانها، ويصفق الطلاب للذي لا يخطئ.

جمل مقترحة:

- الموز لونه................	أصفر
	أصغر
- سقط مطر..............	غزير
	عزيز
- مدينة أثرية	جرش
	حرس
- أشعر ببرد	شديد
	سديد

٥ - إكمال جملة غير تامة بكلمات متشابهة في الشكل مختلفة في حركة بنيتها الصرفية:

أ - لعبة ضع زميلك في المكان المناسب: يوزع المعلم على طلاب الصف بطاقات جمل غير تامة ومتمماتها كلمات متشابهة في الشكل مختلفة في حركة بنيتها. يقف الطلاب الذين يحملون الجمل غير تامة والى جوارهم الطلاب الذين يحملون بطاقات الكلمات. ويطلب إلى طلاب الصف قراءة بطاقات الجمل وبطاقات

الكلمات قراءة صامتة، ويطلب إليهم التسابق في أن يضع زميله في المكان المناسب ليتم الجملة....

الجمل غير التامة	الكلمات المتشابهة
١- أحبُ أن أصليَ في المسجدِ	العِشاء، العَشاء
٢- يحومُ ليلاً حولَ المصباحِ.	الفِراش، الفَراش
٣- العربُ معروفون بشجاعتهم منذُ ..	القَدم، القِدم*

* تم إعداد واقتباس وتعديل هذه الألعاب بالاستعانة بالمؤلفات والمقالات التالية لكل من: فصل الألعاب اللغوية للدكتور فخري طملية المنشور في كتاب اللغة العربية وطرائق تدريسها(٢)، جامعة القدس المفتوحة، ١٩٩٣. والألعاب اللغوية لناصف عبد العزيز،١٩٨٣. والألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، لمحمد الحيلة، ٢٠٠٣. ومقال توظيف اللعب للدكتور عبد العزيز البوريني، رسالة المعلم، المجلد٣٣، العدد٤، كانون الأول ١٩٩٢.ص٦٨. ومقال ألعاب القراءة لعبير عموري في مجلة رسالة المعلم، العدد٢، مجلد ٢٩، ١٩٨٨،ص-١٣٥- ١٢٨

الفصل الرابع

برنامج قائم على
تدريس الأنماط اللغوية
باستخدام الألعاب اللغوية

تمهيد

يتضمن هذا البرنامج الأنماط اللغوية والألعاب الخاصة بها. إذ اشتمل النمط اللغـوي في كل حصة على الأهداف، والوسائل التعليمية، والأساليب والأنشطة والإجراءات، والشرح. أما اللعبة فقد تضمنت الأهداف ،والأدوات المستخدمة ، وعـدد المشاركين ، ووقت اللعبة ومكانها، وطريقة اللعب ، والتقويم. وفيما يأتي حديث عن الأنماط اللغوية، وبعد ذلك عرضاً للألعاب اللغوية الخاصة بها:

الأنماط اللغــوية:

تُعـد قـواعد اللغة بما تتضمن من قوانين وضوابط لغوية، علامة على رقي الأمـة، ودليلاً على حضارتها، لأن أية لغة لا يمكن أن تصل إلى مستوى يكون لها قـواعد وضـوابط إلا إذا كانت على درجة من الكمال الحضاري. وهذا الوصف ينطـبق علـى اللغـة العـربية الـتي وصلت إلى درجة من الكمال والنضج (عطار، ١٩٦٤)، عـندما أصـبحت لغـة القـران الكـريم ،ولغـة الحضـارة الإسلامية التي امتدت عبر مئات السنين ،فاصبح لها ضوابطها وقوانينها التي وضعها علماء اللغة العربية (خاطر،١٩٨٦ ؛ أبو مغلي،١٩٩٧).

فالـنحو عـبارة عـن أسـس مـنظمة تنظـيماً منطقياً، وقوانين مرتبطة بموضوع اللغـة، و وسيلة تؤدي إلى سلامة التعبير، كلاماً وكتابةً، وفي فهم الأفكار وإدراك المعاني بيسر وسهولة (أبو مغلي، ١٩٩٧).

وعلى هذا الأساس تعد الأنماط اللغوية مسمياً آخر للقواعد النحوية المقررة على طلاب المرحلة الأساسية الدنيا، وهي وسيلة لتقويم اللسان والقلم من الخطأ والـزلل (خاطـر،١٩٨٦). لـذا تحـرص مـناهج اللغة العربية على تعليم الطلاب

القـواعد النحوية في جميع الحلقات التعليمية بلا استثناء. وقد أطلق على القواعد الـنحوية الـتي تـدرس في الحلقـة الأولى من التعليم الأساسي في الأردن مصطلح "الأنمـاط اللغـوية" (الفـريق الـوطني، ١٩٩٠). و الغـرض مـنها هـو تـدريب الطـلاب علـى اسـتعمال الجمـل والعبارات والألفاظ استعمالاً صحيحاً في أثناء الكـتابة والمحادثة، ويقوم على نظام التدريب الفني المنظم، المرتكز على أساس من المحاكـاة والتكـرار ، حتـى تـتكون العـادات اللغـوية الـسليمة لـدى المتعلمين ، ووصـولهم إلى صـحة الأداء اللغـوي (خاطـر، ١٩٨٦؛ سمـك، ١٩٩٨؛ حسن، ١٩٩٩).

الأنماط اللغوية:

تعـرف الأنمـاط اللغوية في المجال التربوي ، بأنها قسم الكلام الذي يستقل عـن غـيره ، كالاسم والفعل والحرف، ثم ما يركب من هذه الأقسام من تراكيب لغـوية كالجملـة الاسمـية والجملـة الفعلـية، والأسـاليب كأسـلوب الـنداء، والاستفهام، والتعجب...وما إلى ذلك (الفريق الوطني،١٩٩٠، ص.٣٧).

ويمكـن تعـريفها بشـكل مبسـط بأنها مفهوم يطلق على قواعد اللغة العربية، وتـتكون مـن موضـوعات نحـوية مبسـطة تناسـب نمو الطلبة العقلي والمعرفي في الحلقـة الأولى مـن التعلـيم الأساسـي في الأردن. وتتألف على الغالب من أقسام الكـلام (الاسـم والفعـل والحـرف) وما يتركب منهم من جمل اسمية أو فعلية . وأساليب مختلفة كالاستفهام، والتعجب ، والنهي...الخ

وقـد دعـيت تدريـبات " الأنمـاط اللغوية" في بعض المناهج الحديثة باسم" التدريـبات اللغوية"، التي ركزت على التدرب على استعمال الأنماط والأساليب اللغوية أكثر من تركيزها على قواعد اللغة أو النحو التي تحكم صحة التراكيب أو

الأنمـاط أو الأسـاليب (جامعـة القدس المفتوحة ، ١٩٩٣). ودعيت باسم آخر هـو " الاسـتعمال اللغوي" عند سمك(١٩٩٨) ، إذ تقوم على استعمال طريقة الـتدرب علـى الاسـتعمال اللغـوي الصـحيح ، بمـا يناسـب صغار الطلاب من الأدوات اللفظية لتحقيق الهدف المنشود، وهو سلامة العبارة ، وصحة الأداء.

موضوعات الأنماط اللغوية:

مـن خلال الاطلاع على أنواع الأنماط اللغوية المقررة في كتب اللغة العربية للصـفوف (الـثلاثة الأولى) من الحلقة الأولى لمرحلة التعليم الأساسي في الأردن، يُلاحـظ أنهـا تـتألف مـن الأنماط الآتية: أنماط الجملة الاسمية، مثل الخبر المثبت والمنفـي ، والاسـتفهام، والـتعجب، والتفضيل، والشرط، والخبر المنفي، والتمني. ومـن أنمـاط الجملـة الفعلـية، مـثل الخـبر المثـبت ، والنداء، والأمر، والتعجب ، والاسـتفهام، والنهـي. ومن أسلوب الإضافة، والمفرد، والمثنى، والجمع، والمذكر، والمـؤنث. وأسماء الإشارة، والأسماء الموصولة، وضمائر الرفع، والنعت في أيسر صورة، وكان في تركيبها البدائي السهل .

ووقـع الاختـيار هـنا في هـذا الـبرنامج على الأنماط اللغوية المقررة في كتاب "لغتنا العربية" للصـف الرابع الأساسي للفصل الثاني، وهي: (لا) الناهية،ظرفا المكان (أمام، وراء)، حروف الجر(عن، في، على)، ظرفا الزمان(قبل، بعد)، (أن) الناصـبة للفعـل المضارع، أسماء الإشارة (هذه، هاتان، أولئك)، (كي) الناصبة للفعـل المضـارع، (لم) الجازمـة للفعـل المضـارع، (لـن)الناصـبة للفعل المضارع، المفعول لأجله، الحال(الحياري وآخرون، ٢٠٠٠).

وبعـد تحديـد هذه الأنماط أعدت خطط التحضير المناسبة لتدريسها. واختيار لعبة لغـوية لكـل نمـط لغـوي. وقـد اشـتملت الخطـط علـى موضـوع الدرس،

والأهـداف الخاصـة، والوسـائل التعليمية، والأساليب والأنشطة.ويجب أن يسير الـتدريس وفـق الخطـوات الآتـية: التمهـيد للدرس ، وشرح الأفكار والمفاهيم ، وتقديم اللعبة اللغوية ، وإجراء التقويم الختامي .

أهداف تعليم الأنماط اللغوية في الحلقة الأولى:

إن أهـداف تعلـيم الأنمـاط اللغوية في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في الأردن، كمـا وردت في منهاج اللغة العربية وخطوطه العريضة في مرحلة التعليم الأساسي (١٩٩٠)، تتلخص بما يأتي:

- التعرف إلى النمط اللغوي الصحيح، وتمييزه من النمط غير الصحيح.
- تمييـز أقسـام الكـلام العربـي الرئيسـة (الاسـم، والفعل، والحرف) دون ذكر المصطلحات.
- التعرف إلى نوعي الجملة، الفعلية والاسمية، من دون تفسير للمصطلحات.
- التعرف إلى أشهر أسماء الإشارة الشائعة في الاستعمال اللغوي.
- التعرف إلى أشهر الأسماء الموصولة الشائعة في الاستعمال اللغوي.
- التعـرف إلى بعـض الأنمـاط والأساليب اللغوية ذات الصلة بالتعبير الوظيفي والتعبير الإبداعي.
- تمييز معاني التذكير والتأنيث ، والتثنية والجمع.
- تمييز التراكيب اللغوية السليمة عن سواها.
- التعـرف علـى بعـض الأسـاليب الكـثيرة الاستعمال في المواقف اللغوية من خلال دروس القراءة.

- الاستعمال الشفوي والكتابي لبعض الأساليب والأنماط اللغوية الكثيرة الجريان في اللغة العربية (ص.٥٥-٥٦).

ويضاف غايات أخرى من تعليم الأنماط اللغوية في هذه المرحلة ، منها:

- تدريب الطلاب على استعمال الجمل والألفاظ والتراكيب استعمالاً سليماً.
- إكساب الطلاب عادات لغوية صحيحة .
- تدريب الطلاب على بعض الاستعمالات النحوية بالطريقة العرضية من خلال النصوص .
- توفير المبادئ الضرورية التي تعزز طريقة تعلم الطلاب، وخصوصاً عندما يحاولون اكتشاف القواعد بأنفسهم.

مسوغات تعليم الأنماط اللغوية في الحلقة الأولى:

هناك وجهتا نظر طرحت فيما يخص تعليم مهارات القواعد النحوية. فوجهة النظر الأولى تقترح عدم تدريس القواعد، والاكتفاء بكثرة تدريب الطلاب على الأساليب الفصيحة السليمة قراءة وكتابة.و الاعتماد على المحاكاة والتقليد في تقويم السنة الطلاب. أما وجهة النظر الثانية فترى أن تدريس القواعد النحوية أمر ضروري لا غنىً عنه (جامعة القدس المفتوحة، ١٩٩٣).

وطرحت بعد ذلك وجهة نظر توفيقية بين وجهتي النظر الآنفة الذكر، فرأت أن وجهة النظر الأولى مناسبة لطلاب الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، في حين يؤجل تعليم القواعد النحوية بالطريقة المقصودة أو "القاصدة" إلى الحلقات التعليمية اللاحقة (جابر، ١٩٩١؛ سمك، ١٩٩٨).

وعلى هذا الأساس، استقر الرأي الغالب على تعليم القواعد التي أطلق عليها مصطلح "الأنماط اللغوية" ، بالطريقة العرضية في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي. ويقصد بهذه الطريقة أن تدرس مسائل النحو والقواعد عرضاً من خلال دروس القراءة، والمحفوظات، والتعبير، والنصوص، وليس في حصص خاصة بها(سمك ،١٩٩٨) .

أما تعليم القواعد بالطريقة المنظمة " المقصودة" أو "القاصدة" فيؤجل إلى بداية الحلقة الثانية التي تبدأ من الصف الخامس (جابر، ١٩٩١).وهي سن العاشرة من العمر التي أكد المربون أنها الوقت المناسب لتعلم القواعد اللغوية ، إذ يكون الطلاب قد بلغوا مرحلة من النضج العقلي والمعرفي تجعلهم قادرين على التعاطي مع القواعد النحوية، من حيث تعلمها ، وفهمها، واستخدامها(سمك ،١٩٩٨) ، شرط أن تكون هذه القواعد التي يتعلمونها قادرة على تحقيق الوظيفة النحوية المنشودة في الكلام والكتابة (جابر ،١٩٩١) .

وتقوم وجهة النظر التي تؤيد تعليم " الأنماط اللغوية" في الحلقة الأولى، مثلما وردت لدى جابر(١٩٩١)، و(سمك،١٩٩٨) على الاعتبارات الآتية:

- يذهب الطالب إلى المدرسة وهو يستعمل اللهجة العامية الدارجة.
- يذهب الطالب إلى المدرسة وهو يمتلك عادات لغوية فيها الكثير من الفساد اكتسبها من بيئته (المنزل) ، ومن البيئة المحيطة به(الشارع).
- إن درجة النضج العقلي والمعرفي لدى الطالب عندما يذهب إلى المدرسة لا تساعده على القيام بعمليات التحليل والتعليل والربط والاستنتاج، ويعجز عن إدراك المفاهيم النحوية.
- إن القواعد غالباً ما توصف بالجفاف وعدم التشويق .

وقـد أخذ المعنيون بوضع مناهج اللغة العربية في وزارة التربية والتعليم في الأردن بهـذا المبدأ الذي أقره المحدثون من علماء التربية، فقصروا منهج القواعد علـى موضـوعات الـنحو الوظيفـي، وجـردوه من المسائل النحوية التي لا تعود بالفائـدة علـى الطـلاب ، وتدرجـوا في تعليم قواعد اللغة تدرجاً يتوافق مع نمو الطالب العقلي والمعرفي. فيبدأ بتعلم الأنماط اللغوية في الحلقة الأولى، إذ تعرض للطالـب بصـورة تلقائـية غـير مقصـودة لـذاتها، بـل يقـرؤها فيما يقرأ من جمل القـراءة، فيختـزن بـذلك الصـور اللغـوية في ذِهـنه، حتى إذا تعرض لها تعرضاً مقصـوداً في الحلقـات اللاحقـة، كـان مهـيأ لفهـم ما يقصد بها (الفريق الوطني، ١٩٩٠).

وهكـذا أجـل تـدريس القـواعد الـنحوية النظـرية والعملـية إلى بداية الحلقة الثانـية، عـندما يصـبح الطـلاب قـادرين علـى التجـريد والتحلـيل ، وفهـم المصطلحات النحوية.

تعليم الأنماط اللغوية:

يخضـع تعلـيم الأنمـاط اللغـوية، إلى عـدد مـن الخطوات، وقد ذكر الفريق الوطني (١٩٩٠) هذه الخطوات كما يأتي:

١- يطـبق المعلـم الـنمط اللغـوي المـراد تعلـيمه مـن خلال مروره في إحدى فقـرات الـدرس الـذي يقـرؤه الطـلاب، ويكرر هذا مرات متتالية حتى تألف آذانهم هذا الأسلوب.

٢- يردد الطلاب هذا النمط اللغوي بعد المعلم، وتحت إشرافه.

٣- يوجه المعلم أنظار الطلاب إلى النمط اللغوي المقصود بطريقة غير مباشرة مع التركيز عليه.

٤- يكتب الطلاب هذا النمط في دفاترهم، حتى تثبت صورته القرائية والكتابية في نفوسهم، وملاحظة المعلم ما يكتبون.

٥- يطلب المعلم إلى طلابه كتابة أمثلة، وأنماط على غرار النمط الذي قرؤوه، أو كتبوه في دفاترهم ، وبلغتهم الخاصة (١٢٠).

إن هناك فرصاً أخرى للتدريب على الاستعمال اللغوي للأنماطِ اللغوية، إذ يمكن تعليم الأنماط اللغوية أيضاً بالطريقة التحاورية، وطريقة التدريب الشفوي الجمعي بالبطاقات.

إن تعليم الأنماط اللغوية في هذه المرحلة لها أهمية خاصة بالنسبة للمتعلمي،ن إذ تعمل على تهيئتهم لتعلم القواعد النحوية في المستقبل، وتدريبهم على استعمال التراكيب والأنماط اللغوية السليمة في التعبير الشفوي ، ومساعدتهم على صياغة جمل وعبارات مفيدة، و تنظيم الأفكار. وتمكنهم أيضاً من استخدام المفردات اللغوية بأقسامها المختلفة- الاسم والفعل والحرف - استخداما سليماً من حيث صحة المعنى ، وسلامة النطق، وتنمو لديهم القدرة على استخدام بعض أساليب التعبير الشائعة مثل: النفي ، والتعجب، وما إلى ذلك. وبالنتيجة تساعد المتعلمين على ضبط الكلام، وصحة النطق ، وصولاً إلى صحة الأداء اللغوي.

إن تعليم القواعد النحوية مشكلة معروفة لها جذور في الماضي ، وامتداد إلى العصر الحاضر، وقد جرت محاولات عديدة لتيسير تدريس القواعد النحوية، وأن يقتصر التعليم على المادة النحوية التي يستعملها الطلبة في حياتهم (خاطر،

١٩٨٦). ومع ذلك فإن مشكلة ضعف الطلاب في الاستخدام السليم لهذه الأنماط اللغوية لم تعالج معالجة جدّية، وبخاصة استخدامها في المحادثة والكتابة (عصر، ١٩٩٧).

إن من أحد جوانب هذه المشكلة يتمثل في طرائق التدريس المتبعة في تعليم الأنماط اللغوية والقواعد النحوية (خاطر، ١٩٨٦). وكثيراً ما تكون طريقة التدريس هي المسؤولة عن هذا الضعف. ففي معظم حالات نفور الطلاب من القواعد يكون السبب عدم مهارة المعلم في اتباع الطريقة الناجعة لتوصيل تلك القواعد إلى أذهانهم (أبو مغلي، ١٩٩٧).

ومن هنا جاءت الحاجة إلى إجراء دراسة علمية لعلاج هذه المشكلة، وتيسير التدريب اللغوي، واللجوء إلى الأساليب المشوقة ومن بينها الألعاب اللغوية Language Games (إبراهيم ،١٩٧٢؛ عصر،١٩٩٧).

وقد أخذ بعين الاعتبار في اختيار الألعاب اللغوية لهذا البرنامج خصائص اللعبة الجيدة، من حيثُ ملاءمتُها لمستوى اللاعبين، و إشراكها لأكبر عدد من الدارسين، ومعالجتها لأكثر من مهارة لغوية، واتصالها بموضوع الدرس، وسهولة إجرائها، وإذكائها لروح المنافسة الشريفة بين الطلاب، وجلبها للمتعة والمرح والسرور(عبد العزيز، ١٩٨٣).

وتألفت الألعاب الإحدى عشرة من لعبة تحويل الجملة الخبرية إلى نفي، ولعبة بناء الجملة، ولعبة البحث عن التكملة، ولعبة إعادة بناء الجمل، ولعبة المربعات، ولعبة الصندوق وتحديد المكان، ولعبة الحروف والكلمات، ولعبة ضع زميلك في المكان المناسب، ولعبة البحث عن حالك، ولعبة الحروف والكلمات، ولعبة الكلمات المتقاطعة.

دروس في تدريس الأنماط اللغوية بالألعاب

الدرس الأول: (النمط اللغوي (لا) الناهية).

الزمن: حصة دراسية.

الأهداف:

يهدف تدريس(لا) الناهية إلى ما يأتي:

١. أن يميز الطالب النهي عن غيره.

٢. أن يقرأ الطالب الجمل بنبرة النهي.

٣. أن يسكن الطالب الفعل المضارع بعدها.

الوسائل التعليمية: السبورة، والطباشير، والأقلام، والكتاب المدرسي المقرر. وتستخدم هذه الوسائل في إجراء لعبة(تحويل الجملة الخبرية إلى نهي).

الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:

التمهيد: يُخرجُ المعلم أحد الطلاب أمام زملائه، ويوجه إليه الأوامر الآتية:

١- افتحْ بابَ الصفِ.　　　٤- لا تفتحْ بابَ الصفِ.

٢- اجلسْ على الكرسي.　　　٥ - لا تجلسْ على الكرسي.

٣- العبْ بالكرة.　　　٦- لا تلعبْ بالكرةِ.

- كتابة عنوان الدرس على السبورة.

الشرح:

- يكتب المعلم جمل التدريب على النسبورة كما جاءت في الكتاب ، ويلون الحرف الأخير من كل فعل مضارع مجزوم ، ويضع سكوناً عليه.
- يقرأ المعلم الجمل قراءة معبّرة مظهراً نبرة النهي ، ويقف لحظة على الحرف الساكن(لا تعبدْ..... إلا الله) ، ثم يكلف عدداً من الطلاب تقليده فرادى، ثم يقرأ كل جملة، ويردد الطلاب بعده.
- يناقش الطلاب في الأشياء التي تجمع بين الكلمات التي لوّن آخرها، ويكون آخرها ساكناً ومسبوقة بكلمة "لا" التي تدل على أننا نطلب إلى المخاطب الامتناع عن عمل معين.

التدريب الثاني:

- يكتب المعلم الجمل على السبورة كما وردت في الكتاب.
- يكلف طالباً وضع السكون على الحرف الملون(الراء) في الجملة الأولى، وقراءتها بنبرة النهي كما في التدريب السابق.
- يقرأ الجملة عدد من الطلاب بالطريقة نفسها.
- يفعل الشيء نفسه مع الجمل الأخرى.
- يناقش الطلاب في الأشياء المشتركة بين الكلمات التي لوّن آخرها كما في التدريب السابق.
- يكلف الطلاب نقل التدريب إلى كتبهم ، ويتصفح الإجابات ليعالج الأخطاء المتكررة إن وجدت.
- يطلب إلى الطلاب الإتيان بأمثلة من عندهم وكتابتها على السبورة.
- تقديم لعبة(تحويل الجملة الخبرية إلى نهي):

اللعبة الأولى :تحويل الجملة الخبرية إلى نهي

أهداف اللعبة :

-أن يستعمل الطالب "لا" الناهية بشكل صحيح.

-أن يقرأ الطالب الجمل بنبرة النهي.

-أن يسكّنَ الفعل المضارع (الصحيح غير المعتل الآخر) بعد "لا"الناهية.

الأدوات المستخدمة: السبورة ، والطباشير ، والأقلام ذات الألوان المتعددة، ومجموعة من البطاقات مكتوب عليها جمل مختلفة.

عدد المشتركين:جميع طلاب الصف مقسمين على شكل مجموعات.

وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

شروط الفوز: الإجابة عن جميع الأسئلة المطروحة.

طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى عدد من المجموعات .

- يوزع المعلم البطاقات على المجموعات، فالمجموعة الأولى :تأخذ بطاقات الجمل "الخبرية " ، والمجموعة الثانية: تأخذ بطاقات الجمل المسبوقة بحرف النهي "لا".

- يطلب المعلم من الطالب في المجموعة الأولى قراءة البطاقة التي يحملها، ثُم يطلب من الطالب في المجموعة الثانية قراءة الجملة التي يحملها........ وهكذا

- مثال: المجموعة الأولى:

اللاعب الأول يقرأ البطاقة الأولى:

أكثرُ مِنَ الضَحكِ

المجموعة الثانية:اللاعب الأول يقرأ البطاقة الأولى:

لا أكثرْ مِنَ الضَحكِ

- يعزز المعلم أداء الطلاب في المجموعتين....وهكذا

-يعيد المعلم الإجراءات نفسها مع مجموعة أخرى..... وهكذا.

الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

جمل المجموعة الأولى(جمل عادية):

- ...تشربُ شاياً ساخناً.
- ....تلبسُ ملابسَ ضيقةً.
- .... تتلفُ أثاثَ المنزلِ .
- ....تلعبُ في الشارعِ.
- ....تلوثُ يديكَ بالدهانِ.

جمل المجموعة الثانية مسبوقة بحرف النهي(لا):

- لا تشربْ شاياً ساخناً.
- لا تلبسْ ملابسَ ضيقةً.
- لا تتلفْ أثاثَ المنزلِ.
- لا تلعبْ في الشارعِ.
- لا تلوثْ يديكَ بالدهانِ.

التقويم:

السؤال الأول:

ضَعْ السكون على آخر الفعل المضارع الذي يلي حرف النهي(لا) فيما يأتي، ثم اقرأ:

١. لا تأكل وأنتَ شبعانٌ.

٢. لا تكثر مِنَ المزاحِ.

٣. لا تشرب ماءً بارداً.

٤. لا تتلف أثاثَ المدرسةِ.

الدرس الثاني: (النمط اللغوي: ظرفا المكان(أمام، وراء)).

الزمن: حصة دراسية.

الأهداف:

١- أن يميز الطالب معنى أمام عن معنى وراء.

٢- أن يستعمل الطالب ظرفي المكان (أمام، وراء) استعمالًا صحيحاً.

الوسائل التعليمية: الطباشير، والكتاب المدرسي المقرر، والأقلام، والسبورة. وتستخدم هذه الوسائل في لعبة (الصندوق وتحديد المكان).

الأساليب والأنشطة والإجراءات، وتشمل:

التمهيد: يطرح المعلم على الطلاب السؤال الآتي:

- أين يقف المعلم؟
- أين يقف زميلكم خالد؟
- كتابة عنوان الدرس على السبورة.

الشرح:

- يكتب المعلم الجملتين الواردتين في الكتاب على السبورة بخطٍ واضح.

- يكلف الطلاب النظر إلى الصورة، ثم يسأل:

- أين تقفُ الحافلةُ ؟

- أين تقفُ الدراجةُ ؟

- يكلف المعلم عدداً من الطلاب كتابة الإجابات على السبورة.

- يكلف عدداً آخر قراءة الجمل.

- يدرب الطلاب على استخدام (أمام، وراء) من خلال أمثلة صفّية،كأن يطلب الى طالبين أن يقف أحدهما أمام الآخر ، ويسأل:

- أين يقفُ حازمٌ؟ الجواب: يقفُ حازمٌ أمام أحمد.

- أين يقفُ أحمدٌ؟ الجواب : يقفُ أحمدٌ وراءَ حازم.

- يكلف الطلاب نقل الإجابات إلى دفاترهم بعد مسح السبورة.

- يتجول المعلم بين الطلاب ويرشدهم ، ويصحح الأخطاء المتكررة إن وجدت.

- تقدّيم لعبة(الصندوق وتحديد المكان):

اللعبة الثانية :الصندوق وتحديد المكان

هدف اللعبة:

- أن يميز الطالب معنى أمام عن معنى وراء.

-أن يستعمل الطالب ظرفي المكان (أمامَ، وراءَ) استعمالاً صحيحاً.

الأدوات المستخدمة: صندوق توضع فيه أرقام البطاقات ، مجموعة من البطاقات مكتوب عليها جمل خبرية.

عدد اللاعبين: لاعبان أو فريقان.

وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة – غرفة الصف.

طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات، (المجموعة مكونة من أربعة لاعبين).
- تخرج المجموعتان أمام الطلاب ويطلب من أحد اللاعبين من المجموعة الأولى اخذ ورقة من الصندوق الذي أمامه ، ثم يعطي المعلم البطاقة التي تحمل الرقم نفسه ، ويحدد الطالب مكانه من خلالها.
- بعد أن يحدد الطالب مكانه، يرفع بطاقته ويقرأ الجملة المدونة عليها بحيث يتطابق مكانه مع مضمون البطاقة.
- يؤدي طالب آخر من المجموعة الثانية الإجراءات نفسها التي أداها اللاعب من المجموعة الأولى، وتستمر اللعبة حتى تنتهي أرقام البطاقات في الصندوق، بحيث يكون عدد البطاقات مساوياً لعدد لاعبي المجموعتين.
- المجموعة الفائزة هي التي تجيب عن جميع الأسئلة بشكل صحيح.

مثال:

- يسحب لاعب من المجموعة الأولى رقم البطاقة من الصندوق ، ويعطى البطاقة التي تحمل ذلك الرقم ، ونفترض انه كان مكتوباً عليها الجملة الآتية:

أنا أقفُ أمامَ الصفِ.

يطبق اللاعب ما ورد بالبطاقة، إذ يقف أمام الصف، وبعدها يرفع البطاقة إلى أعلى، ويقرأ ما جاء فيها بصوت مسموع.

الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

أنا أقفُ أمامَ الصفِ.

أنا أقفُ أمامَ زميلي.

أنا أقفُ أمامَ الكرسيِ.

أنا أقفُ أمامَ الطلابِ.

أنا أقفُ أمامَ الطاولة.

أنا أقفُ وراءَ البابِ.

أنا أقفُ وراءَ الكرسيِ.

أنا أقفُ وراءَ الطاولةِ.

- التقويم:

<u>السؤال الأول:</u> ضَعْ كلمة(أمام) أو (وراء) في الفراغ المناسب:

١- وقفتُ.......... المرآة.

٢- اختفى الولدُ........ الشجرةِ.

٣- يخطبُ الواعظُ..... المصلينَ.

٤- يشرحُ المعلمُ درسهُ.... الطلاب.

٥- تمشي الشاةُ الضعيفةُ...... القطيعِ.

الدرس الثالث: (حروف الجر: عَنْ، في، عَلَى).

الزمن: حصة دراسية.

الأهداف:

- أن يستعمل الطالب حروف الجر(عن، في ، على) في جمل مفيدة.
- أن يستعمل الطالب حروف الجر(عن، في، على) استعمالاً صحيحاً.

الوسائل التعليمية: السبورة، والطباشير، والأقلام، ومجموعة من الأوراق ، والكتاب المدرسي المقرر. وتستخدم هذه الوسائل في إجراء لعبة(الحروف والكلمات).

الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:

التمهيد: يطرح المعلم على الطلاب الأسئلة الآتية:

أين تجلسُ يا علي؟

أين وضعتَ القلمَ؟

من أين أخذتَ الكتابَ؟

- تدون الأجوبة على السبورة مع الإشارة إلى الحروف الواردة فيها(على، في، عن).
- كتابة عنوان الدرس على السبورة.

الشرح:

- يكتب المعلم الحروف(عن، في ، على) على بطاقات بأحرف ملونة، كل حرف بلون خاص.
- يكلف المعلم عدداً من الطلاب بقراءتها.
- يكتب جمل التدريب على السبورة بخط واضح ، ويطلب إلى الطلاب تأملها.

- يكلف المعلم طالباً ملء الفراغ في الجملة الأولى بالحرف المناسب، ويطلب إلى طالب آخر قراءة الجملة.
- يفعل الشيء نفسه مع الجمل المتبقية، ويقرأ الجمل عدد من الطلاب، ثم يمسح المعلم السبورة.
- يكلف المعلم الطلاب حل التدريب في كتبهم، ويطالع عدداً من الإجابات في دفاتر الطلاب ليصحح الأخطاء المتكررة إن وجدت.
- يكلف عدداً من الطلاب أن يأتوا بأمثلة من إنشائهم يستخدمون فيها الحروف نفسها في جمل مفيدة ويدوّنها على السبورة ليقرؤوها.
- يكلف الطلاب استخراج تلك الحروف من النص، ووضع دائرة بقلم الرصاص حولها.
- يقدم المعلم للطلاب لعبة (الحروف والكلمات):

اللعبة الثالثة: الحروف والكلمات

أهداف اللعبة:

- أن يستعمل الطالب حروف الجر(عن، في ، على) استعمالاً صحيحاً.
- أن يستعمل الطالب حروف الجر(عن، في، على) في جمل مفيدة.

الأدوات المستخدمة: مجموعة من الأوراق بعدد الفريق تحتوي كل بطاقة على مجموعة من الأسئلة ، أقلام الرصاص. السبورة ، الطباشير .

عدد اللاعبين: لاعبان أو فريقان.

وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى عددٍ من المجموعات ، كل مجموعة تحتوي على طالبين.

-يوزع المعلم أوراق الأسئلة على المجموعات المختلفة.

- يعطي المعلم مثالاً يوضح فيه هذه اللعبة ، وذلك بكتابة كلمات على السبورة، وحل المثال حتى يفهم الطلاب طريقة اللعبة .

- **مثال:** البطاقة الأولى:

١- سالم ، أحمد، محمد، رائد

الحرف الأولى من كل كلمة: س+ ا + م + ر = سامر

٢- فؤاد ، يونس

الحرف الأول من كل كلمة: ف + ي = في

٣- البنت ، ليلى، حنان ، دعاء، يمنى، قدريه، هيام

الحرف الأول من كل كلمة: ا + ل + ح + د + ي + ق + هـ =الحديقة

تأليف الجملة يكون من :الكلمة الأولى + الكلمة الثانية+ الكلمة الثالثة

فتكون على النحو الآتي: سامر في الحديقة.

- يطلب المعلم من كل مجموعة أن تؤلف جملة تامة من الأسئلة الموزعة عليهم، وعند إتمام العمل يقوم طالبٌ من المجموعة بقراءة الجملة الجديدة التي شكلت.

- يكون الفريق الفائز هو الذي يجيب عن جميع الأسئلة أولا" .

الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

الجملة الأولى: **ابتعد عن النار.**

١ - التلفاز+ باخرة+ تكسي +عربه + دراجة =

٢ - عمر + نمر=

٣- البتت + ليلى+ ناديا+ السماء+ رباب =

الجملة الثانية: **الكتابُ على الرفِ.**

١ - الموز+ ليمون+ كلمنتينا+ توت+ الخوخ+ بندورة=

٢ - عنب + ليمون+ التفاح=

٣ – الفاكهة+ليمون + رمان+ فراولة=

الجملة الثالثة: **قفزَ القطُ عَنْ السورِ.**

١- قبل + فترة+زمن=

٢- البلدة+ لبنة+قرية+طابق=

٣- عمان+ نابلس=

٤- البنت +لمياء+سمر+وردة+رانيا=

الجملة الرابعة: **يوقدُ المصباح في الليلِ.**

١- يوسف+ وسيم+ قاسم+ دريد=

٢- الرجل+ لبيد+محمد+صالح +باسل+ الشجاع+ حامد=

٣- فارس+ يامن=

٤- الحروف+ ليس+ لعل+ يقول+ لم=

الجملة الخامسة: وضعتُ القلمَ في الحقيبةِ.

١- وهج+ ضياء+ عتمة+تنور=

٢- الإشعاع+ لمع+ قمر+ ليل+ منارة=

٣- فضاء+ يشع=

٤- السماء+ ليلة+حول+ قمر+يوم+ بدر+ هلال=

الجملة السادسة: وزعت الشهادات على الناجحين.

١- ورد+زئبق+عطر+تمر=

٢- الزيتون+ ليمون+شمام+هواء+التفاح+ دراق+البطيخ + تين=

٣- عناب+ ليمون+ الفواكه=

٤- العنب+ ليمون+ نرجس+ الخيار+جزر+حناء+ياسمين+ نبات=

التقويم:

السؤال الأول: ضع حروف الجر (عن، في، على) في الفراغ المناسب:

١- وضعتُ الكتابَ...... الحقيبةِ.

٢- يقطفُ الفلاحُ الثمارَ....... الشجرةِ.

٣- غضبَ المعلمُ ..... الطالبِ الكسولِ.

٤- ترقدُ الدجاجةُ .... البيضِ.

٥- توقدُ المصابيح ..... الليلِ.

٦- عفا المعلمُ ..... الطالبِ المسيْ.

الدرس الرابع: (ظرفا الزمان: قبل، بعد).

الزمن: حصة دراسية.

الأهداف:

- أن يستعمل الطالب ظرفي الزمان (قبل، بعد) استعمالا" صحيحا" .
- أن يستعمل الطالب ظرفي الزمان (قبل، بعد) في جمل مفيدة.

الوسائل التعليمية: السبورة، والطباشير، والأقلام، والبطاقات ، والكتاب المدرسي المقرر.وتستخدم هذه الوسائل في لعبة (بناء الجملة).

الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:

التمهيد: يناقش المعلم مع الطلاب مفهومي (قبل وبعد) ، ويتحقق من أن الطلاب يميزون جيدا بينهما، فيسأل أسئلة، مثل:

هل يقرع الجرس ثم ندخل إلى الصف أم العكس؟

الجواب: نحن ندخل الصف بعد أن يقرع الجرس.

هل نكتب أولا" ثم نمسك بالقلم أم العكس؟

الجواب: نحن نمسك بالقلم قبل أن نكتب.

الشرح:

- يكتب المعلم جمل التدريب على السبورة.
- يكتب المعلم كلمتي (قبل، بعد) فوق الجمل، الأولى باللون الأحمر ، والثانية باللون الأزرق.أو يكون قد كتبها على وجهين مختلفين من بطاقة واحدة.

- يكلف الطلاب بحل التدريب باختيار أحدهم، ليكتب الظرف المناسب في فراغ الجملـة الأولى باللـون الأزرق (بعـد). وهكـذا إلى أن ينهـي حـل الـتدريب، (لاحظ أن (قبل) تكتب بالأحمر، وأن (بعد) تكتب بالأزرق.

- يقرأ عدد من الطلاب جمل التدريب بعد حله.

- بعد مسح السبورة يكلف المعلم الطلاب بحل التدريب في كتبهم.

- تقدم لعبة (بناء الجملة):

اللعبة الرابعة : بناء الجملة

هدف اللعبة:

-أن يستعمل الطالب ظرفي الزمان (قبل، وبعد) استعمالاً صحيحاً.

الأدوات المستخدمة: -اللـوح ، مجموعة من البطاقات تحتوي كل بطاقة على كلمة واحـدة تشـكل مـع باقـي الـبطاقات مجتمعة جمـلاً تامة المعنى. أقلام ذات ألوان متعددة.

وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة - غرفة الصف

عدد اللاعبين: جميع طلاب الصف على شكل مجموعات.

طريقة اللعب:

- يـوزع المعلـم مجمـوعة مـن الكلمـات المبعثـرة علـى بطاقـات علـى الطلاب،ويطلب أن يعيد كل واحد منهم ترتيب هذه الكلمات، بحيث تشكل

جملاً مفيدة. ويقرأ طلاب آخرون الجمل الجديدة التي شكلها زملاؤهم ضمن المجموعة الواحدة.

- مثال: توزع البطاقات الأربع الآتية:

يلعبُ
العصرِ
خالدٌ
بعدَ

- الجواب: تكون الجملة الجديدة من البطاقات السابقة على الشكل الآتي:

يلعبُ	خالدٌ	بعدَ	العصرِ

- تجمع الإجابات الصحيحة لكل فريق.

يكون الفريق الفائز هو الفريق الذي يجد الحل أولاً.

الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

وهي عبارة عن (كلمات مبعثرة تمثل جملاً تامة في بطاقات):

- الجملة الأولى:

الفاكهةَ	الطعامِ	بعدَ	أحمدُ	تناولَ

- الجملة الثانية:

الزرعُ	المطرِ	ينمو	بعـدَ

- الجملة الثالثة:

العصرَ	بعدَ	الوضوءِ	أصلي

- الجملة الرابعة:

قبلَ	أسناني	أغسلُ	النومِ

- الجملة الخامسة:

أقرأُ	قبلَ	دروسي	اللعبِ

- الجملة السادسة

العلمُ	الصفِ	يرفعُ	قبلَ	دخولِ

-التقويم:

- السؤال الأول: ضع كلمة(قبل) أو (بعد) في الفراغ المناسب فيما يأتي:

١- اصلي الظهرَ..... الوضوءِ.

٢- ينمو الزرعُ..............المطرِ.

٣- أنظفُ أسناني .... النومِ.

٤- ندخلُ الصفَ..... قرعِ الجرسِ.

٥- يرفعُ العلمُ........ الدوامِ المدرسي.

٦- يغسلُ الطالبُ يديهِ..........تناول الطعامِ.

الدرس الخامس: ((أن) الناصبة للفعل المضارع).

الزمن: حصة دراسية.

الأهداف:

- أن يستعمل الطالب(أن) الناصبة للفعل المضارع استعمالاً صحيحاً.
- أن يستعمل الطالب(أن) الناصبة للفعل المضارع في جمل مفيدة.

الوسائل التعليمية: السبورة، والطباشير ملونة، والكتاب المدرسي المقرر.وتستخدم هذه الوسائل في لعبة(ابحث عن التكملة).

الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:

التمهيد: يطرح المعلم على الطلاب السؤال الآتي:

ماذا تحبُّ أن تتعلم في المستقبل؟

- يسجل جواب أحد الطلاب على السبورة ، وليكن : أريدُ أن اصبحَ طياراً.ويضع خطاً تحت أن، وخطين تحت الفعل الذي يليها.
- كتابة عنوان الدرس على السبورة.

الشرح:

- يكتب المعلم جمل التدريب الواردة في الكتاب على السبورة، ويلون الحرف الأخير من كل فعل مضارع منصوب، ويضع فتحة عليه.
- يكلف المعلم أحد الطلاب بقراءة الجملة الأولى (ملاحظاً حركة آخر الكلمة بعد "أن "باستمرار).
- يفعل مثل ذلك في سائر جمل التدريب.

- يكلـف عـدداً من الطلاب بقراءة هذه الجمل، ويتحقق من تحريك آخر الكلمة بالفتحة.

- يـناقش الطـلاب في الأفعال التي لوّن آخرها، والتي تكون مفتوحة دائماً، لأنها مسبوقة بـ (أن) التي تنصب الفعل المضارع.

- يوضح المعلم للطلاب مطلوب التدريب الثاني.

- يطلب إليهم حل التدريب في كتبهم.

- يكلـف المعلـم طالـباً لقـراءة الجملـة الأولى، ويلاحظ حركة الفعل بعد(أن) ، ويفعل مثل ذلك في جمل التدريب الأخرى.

- يكلف عدداً من الطلاب بقراءة جمل التدريب.

- يطلب إليهم أن يكتب كل منهم جملة، مستخدماً(أن) استخداماً صحيحاً.

- تقدم لعبة (ابحثْ عن التكملة):

اللعبة الخامسة :ابحث عن التكملة.

هدف اللعبة:

- أن يستعمل الطالب (أنْ) استعمالاً صحيحاً.

- أن يضع الفتحة على الفعل المضارع بعدها.

عدد اللاعبين: لاعبان أو فريقان.

وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

شروط الفوز: الإجابة عن جميع الأسئلة بشكل صحيح.

طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات.
- يوزع المعلم على المجموعة الأولى بطاقات الجمل غير التامة، وعلى المجموعة الأخرى بطاقات التكملة.
- يطلب إلى الطلاب الذين يحملون بطاقات الجمل غير التامة أن يبحث كل منهم عن البطاقة التي يرى أنها تكمل الجملة.
- يتحرك الطالب الذي يحمل بطاقة الجملة غير التامة إلى الطالب الذي يحمل بطاقة تكملة الجملة المناسبة، فتشكل لديهما جملة تامة يعرضانها أمام الطلاب.

مثال: اللاعب الأول :من- المجموعة الأولى- يحمل بطاقة الجمل غير التامة:

يؤلمني أنْ......

اللاعب الثاني: من – المجموعة الثانية- يحمل بطاقة تكملة الجملة:.

تعذبَ الحيوانُ.

يتحرك اللاعب الأول الذي يحمل بطاقة(يؤلمني أنْ...) ، ويختار بطاقة تكملة الجملة المناسبة (تعذبَ الحيوانُ) من اللاعب الثاني ، فتتشكل لديه الجملة التامة:

يؤلمني أنْ تعذبَ الحيوانُ.

- تكون المجموعة الفائزة هي التي تجيب عن جميع الأسئلة بشكل صحيح.

- الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

- المجموعة الأولى(تحمل بطاقات الجمل غير التامة)، مثل:

أحبُ أنْ............

يفرحُني أنْ..........

أريدُ أنْ...........

أرجو أنْ...........

أستطيعُ أنْ...........

يجوزُ أنْ............

- المجموعة الثانية تحمل(بطاقات تكملة الجملة)،وهي:

أسافرَ إلى البتراءَ

تزورَ بيتنا.

أُحْسِنَ السباحةَ.

يعتدلَ الجَوُّ.

أحُلَّ واجباتي المدرسيةِ.

تطالعَ القصصَ في المكتبةِ.

- التقويم:

السؤال الأول: ضع في المكان الخالي أحد الحرفين(أنْ) و(كَيْ) ، وأشكل آخر المضارع بعدهما:

الجملة	**الأفعال**
١- أحبُّ أنْ............	تعذب
٢- يَسرُّني أنْ.........	يعبر
٣- يُؤلمني أنْ.........الحيوان.	أسافر
٤-لا يستطيعُ الأعمى أنْ..... في الشارعِ.	يجلس
٥- لا يجوزُ للإنسانِ أنْ....... في الطرقاتِ.	يسير

الدرس السادس: (أسماء الإشارة: هذه، هاتان، أولئك).

الزمن: حصة دراسية.

الأهداف:

- أن يستعمل الطالب أسماء الإشارة(هذه، هاتان، أولئك) استعمالاً سليماً.
- أن يستعمل الطالب أسماء الإشارة(هذه، هاتان، أولئك) في جمل مفيدة.

الوسائل التعليمية: السبورة، والطباشير، والكتاب المدرسي المقرر، وحجر النرد، وبطاقة الأجوبة الصحيحة.وتستخدم هذه الوسائل في لعبة(المربعات).

الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:

التمهيد: يمهد المعلم للتدريب بأن يمسك بإحدى يديه مسطرة ، ويمسك باليد الأخرى مسطرتين، ويقول: هذه مسطرة، هاتان مسطرتان، ثم يمسك بإحدى يديه ورقة، وفي اليد الأخرى ورقتين فيقول: هذه ورقة ، ويطلب إليهم أن يكملوا. ويشير المعلم إلى عدد من الطلاب في ركن الصف ويسأل: مَنْ أولئك؟ أولئك طلاب.ويكرر ذلك مستخدما أشياء أخرى.

الشرح:

- يكتب المعلم على السبورة: (هذه ، هاتان) بخط مميز(أو يكتبهما على وجهين مختلفين لبطاقة واحدة).
- يكتب كذلك الجمل مرتبة كما وردت في الكتاب.
- يكلف المعلم طالباً بقراءة (هذه، هاتان) ويكلف طالباً آخر بقراءة المثال المحلول.
- يعطي المعلم الطلاب وقتاً قصيراً لحل التدريب في كتبهم.

- يكلف طالباً بقراءة الجملة الأولى ، ويكلف طالباً آخر ملْء الفراغ بإحدى الكلمتين.
- يشير المعلم بإصبع واحدة عند استعمال "هذه" ، وبالسبابة والشاهد عند استعمال "هاتان" .
- يكلف طالباً ثالثاً بقراءة الجملة بعد اكتمالها.
- يفعل المعلم الشيء نفسه مع سائر الجمل.
- يصحح ما يقع فيه الطلاب من أخطاء بحلّ التدريب قياساً على الجمل المكتوبة على السبورة.
- تقديم لعبة (المربعات):

اللعبة السادسة :المربعات والجمل غير التامة

هدف اللعبة: - أن يستعمل الطالب أسماء الإشارة استعمالاً سليماً.

-أن يستعمل الطالب أسماء الإشارة في جمل مفيدة.

الأدوات المستخدمة: عدد من اللوحات مرسوم عليها مربعات تحتوي على مربعات(٥ x٧) ،وفي داخلها توجد (١٠) جمل غير تامة، حجارة نرد،.بطاقة للأجوبة الصحيحة.

عدد اللاعبين: لاعبان أو فريقان.

وقتها ومدتها: ٢٠ دقيقة – غرفة الصف

طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات ، تضم كل مجموعة خمسة الطلاب، أربعة لاعبين وحكماً.
- يوزع المعلم لوحة المربعات وحجر النرد إلى المجموعات ، وورقة الإجابة إلى حكم المجموعة.
- يشرح المعلم للطلاب طريقة اللعب :بأنها تبدأ من البداية من الرقم(١) ،حتى النهاية عند الرقم (٣٥).
- ،يلقي كل لاعب حجر النرد ،ومن يحصل على أكبر رقم يبدأ اللعب. ويليه صاحب الرقم التالي...... وهكذا.
- يبدأ اللاعب الأول بالرمي ويحرك أزراره على المربعات الموجود بالعدد الذي يبينه حجر النرد.
- إذا وصل في تحركه إلى مربع به(جملة غير تامة)، فعليه الإجابة عنها من خلال ذكر اسم الإشارة المناسب في الفراغ الموجود في بداية الجملة. فإذا كان جوابه صحيحاً تقدم خطوتين إلي الإمام ، وإذا كان جوابه غير صحيح تراجع خطوتين إلى الوراء.
- يرمي اللاعب الثاني حجر النرد، ويكرر ما فعله اللاعب الأول..... وهكذا.
- يستمر اللعب صعوداً وهبوطاً بين اللاعبين. واللاعب الذي يصل إلى النهاية عند الرقم(٣٥) يكون هو الفائز الأول.
- يجب أن يصل اللاعب إلى رقم (٣٥) تماماً كي يكسب المباراة. فإذا وصل إلى عدد أكبر فانه يظل في مكانه حتى يحصل على العدد المطلوب تماماً. فمثلاً إذا كان اللاعب عند الرقم(٣٣) فيجب أن يحصل على (٢) حتى يصل إلى (

٣٥). اما إذا حصل على ٣ أو أكثر فإنه يظل في مكانه حتى يحصل على الاثنين الباقية.

- تحتاج اللعبة إلى حكم من المجموعة بحيث يحكم على جواب اللاعبين هل هو صحيح أم لا، من خلال ورقة الأجوبة التي وزعها المعلم .

٣١ [illegible]	٣٢	٣٣	٣٤	٣٥ النهاية
٣٠	٢٩	٢٨ [illegible]	٢٧	٢٦
٢١	٢٢ [illegible]	٢٣	٢٤	٢٥ [illegible]
٢٠	١٩ [illegible]	١٨	١٧	١٦ [illegible]
١١	١٢	١٣ [illegible]	١٤	١٥
١٠ ...... تفاحة حمراء	٩	٨	٧ [illegible]	٦
١ البداية	٢	٣ [illegible]	٤	٥

التقويم:

السؤال الأول: اختر اسم الإشارة (هذه، هاتان، أولئك) وضعه في الفراغ المناسب من الجمل الآتية:

١١- ....حقيبةٌ جميلةٌ.

١٢- .... صناعٌ ماهرون.

١٣- .... تلميذتانِ مجتهدتانِ.

١٤- .... بنتٌ كتابها نظيفٌ.

١٥- .... بنتانِ تركبانِ السيارةَ.

١٦- .... مدرسةٌ جميلةٌ.

١٧- .... عمالٌ ماهرون.

١٨- .... طبيبتانِ ماهرتانِ.

الدرس السابع: ((كَيْ) الناصبة للفعل المضارع).

الزمن : حصة دراسية .

الأهداف:١) أن يستعمل الطالب (كي) استعمالاً صحيحاً.

٢) أن يستعمل الطالب(كي) في جمل مفيدة.

الوسائل التعليمية: السبورة، والطباشير الملونة، والكتاب المدرسي المقرر.وتستخدم هذه الوسائل في لعبة(إعادة بناء الجملة).

الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:

التمهيد: يطرح المعلم السؤالين الآتيين:

لماذا يأكل الإنسان؟

لماذا يتعلم الإنسان؟

يتوقع من الطلاب الإجابة بالكلمة العامية(علشان)يعيش، أو يخدم وطنه.ويوضح لهم ان هذه الكلمة تقابلها في اللغة العربية السليمة حرف(كي) موضوع الدرس.

الشرح:

- يكتب المعلم جمل التدريب على السبورة كما جاءت في الكتاب ، ويلون الحرف الأخير من كل فعل مضارع منصوب، ويضع فتحةً عليه.
- يكلف عدداً من الطلاب قراءة الجملة الأولى. ثم يفعل الشيْ نفسه مع الجمل الأخرى.

- يناقش الطلاب في الأفعال التي لوّن آخرها ، والتي تكون مفتوحة دائماً، ومسبوقة بـ (كي) التي تنصب الفعل المضارع.
- يكلف الطلاب بنقل التدريب إلى كتبهم. ويتصفح الإجابات ليعالج الأخطاء المتكررة إن وجدت.
- يكلف الطلاب استخدام(كي) في جمل جديدة.
- اختيار افضل الجمل وكتابتها على السبورة، ويطلب إلى الطلاب قراءتها.
- تقديم لعبة(إعادة بناء الجمل):

اللعبة السابعة: إعادة بناء الجمل

هدف اللعبة: - أن يستعمل الطالب (كي) استعمالاً صحيحاً.
- أن يستعمل الطالب (كي) في جمل مفيدة.

الأدوات المستخدمة: السبورة، وبطاقات مكتوب عليها كلمات، وأقلام ملونة.

عدد اللاعبين: جميع طلاب الصف على شكل مجموعات.

وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى عدد من المجموعات.
- يوزع المعلم البطاقات التي تحمل كلمات مبعثرة على المجموعات.

- يطلب المعلم من الطلاب إعادة ترتيب هذه الكلمات ليكونوا منها جملاً مفيدة.

- يطلب المعلم من المجموعة التي أكملت عملها بقراءة الجملة الجديدة التي كُوِّنت.

مثال: المجموعة الأولى بطاقتها:

كَيْ

أتعَلَمَ

جئتُ

الجواب: تكون الجملة الجديدة هكذا:

جئتُ كَيْ أتعَلَمَ

الفريق الفائز هو الذي يجد الحل أولاً.

- **ملاحظة**: تكون كلمة(كي) وحركة الفتح على الفعل المضارع الذي يليها مكتوبة بلون مختلف عن كلمات الجملة الأخرى، من أجل لفت إنتباه الطالب إليهما.

- الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة (جمل تامة موزعة كلماتها على بطاقات):

- الجملة الأولى:

عليكَ	كَيْ	جئتُ	أُسلّمَ

- الجملة الثانية:

كَيْ	تنجحَ	أجتهدُ

- الجملة الثالثة:

أسرعتُ	الحقَ	كَيْ	القطارَ

- الجملة الرابعة:

الوطنَ	كَيْ	أتعلمُ	أخدمَ

- الجملة الخامسة:

يعيشَ	يأكلُ	كَيْ	الإنسان

- الجملة السادسة:

المستشفيات	كَيْ	تبنى	المرضى	تعالجَ

- **التقويم:**

السؤال الأول: ضع في المكان الخالي أحد الحرفين: أَنْ- كَيْ ، وأشكل آخر الفعل المضارع بَعْدَهُما:

١- أحبُّ............ أسافرَ.

٢- جئتُ .... أسلّمَ عليكَ.

٣- يَسُرُّني .... أنجحَ.

٤- أسرعتُ..... أدركَ القطارِ.

٥- يُؤلمني .... تُعذبَ الحيوانَ.

٦- اجتهد ..... تنجحَ في الامتحانِ.

السؤال الثاني: أتمم الجمل الآتية بوضع فعل مضارع ملائم من الأفعال الآتية (ألعب، يعيش، أنال، اسكن، يزرع ، اشتري)وأشكل آخرهُ:

١- يأكلُ الإنسانُ كَيْ..............

٢- اشتريتُ سيارةً كَيْ.............

٣- يحرثُ الفلاحُ الأرضَ كَيْ .... القمحَ.

٤- أطعتُ والدي كيْ............رضى الله.

٥- بنيتُ منزلاً كَيْ............... فيهِ.

٦- ذهبتُ إلى السوقِ كَيْ........... الفاكهة.

الدرس الثامن: ((لَمْ) الجازمة للفعل المضارع).

الزمن: حصة دراسية.

الأهداف:

- أن يستعمل الطالب أسلوب النفي بـ (لَمْ) الجازمة استعمالاً صحيحاً.
- أن يستعمل الطالب أسلوب النفي بـ (لَمْ) الجازمة في جمل مفيدة.
- **الوسائل التعليمية**:السبورة، والطباشير، والأقلام، والكتاب المدرسي المقرر.وتستخدم هذه الوسائل في لعبة (الكلمات المتقاطعة).

الوسائل والأنشطة والإجراءات وتشمل:

التمهيد: يكتب المعلم الجملة الآتية على السبورة(ركبَ عمرُ في السيارةِ)، ويطلب من أحد الطلاب قراءتها، ثم يطلب إدخال (لم) في أول الجملة لتصبح (لم يركبْ عمرُ في السيارةِ).

- يكتب المعلم عنوان الدرس على السبورة.

الشرح:

- يكتب المعلم الأسطر الثلاثة في التدريب الأول على السبورة بخط واضح، كما وردت في الكتاب.
- يكلف طالباً بقراءة الجملتين في السطر الأول معاً، ثم يكلف طالباً آخر قراءة الجملة الأولى في السطر نفسه وحدها، وطالبا آخر قراءة الجملة الثانية المقابلة لها.
- يعيد المعلم قراءة الجملة الثانية مركزاً على تسكين الفعل بعد(لم) ، ويطلب إلى طالبين أو ثلاثة تقليده في ذلك.

- ينتقل المعلم إلى السطر الثاني، ويكلف طالباً قراءة الجملة الموجودة فيه، وطالباً آخر صياغة الجملة التي تقابلها على نمط السطر السابق، ويكتبها المعلم على السبورة.
- يقرأ الطالب الجملة التي صاغها، ثم يقرؤها المعلم مركزاً على تسكين الفعل بعد(لَمْ) ويقلده بعض الطلاب.
- ينتقل إلى السطر الثالث ويتبع الطريقة نفسها، ثم يأخذ بيد الطلاب كي يستنتجوا أن الكلمة التي تأتي بعد (لم) تكون ساكنة الآخر.
- يكلف عدداً من الطلاب بأن يأتوا بجمل على غرار (ما تأخرتْ فادية)، أو (ما أكلَ مازن) ، ويكلف طلاباً آخرين بإجراء التغيير اللازم على نمط المثال.
- يكلف الطلاب حل التدريب في كتبهم بعد مسح السبورة.
- تقديم لعبة(الكلمات المتقاطعة):

اللعبة الثامنة : الكلمات المتقاطعة

هدف اللعبة: - أن يستعمل الطالب (لَمْ) في جمل مفيدة.

- أن يستعمل الطالب أسلوب النفي بـ (لَمْ) استعمالاً صحيحاً.

الأدوات المستخدمة: عدد من اللوحات مرسوم عليها مربعات بأبعاد (٦×٦)، وأقلام .

عدد اللاعبين: لاعبان أو فريقان.

وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة – غرفة الصف

شروط الفوز: إيجاد كلمة السر أولاً.

طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى عدد من المجموعات.كل مجموعة تتألف من طالبين.
- يوزع المعلم لوحات الكلمات المتقاطعة على كل مجموعة.
- يطلب المعلم من الطلاب البدء باللعب من خلال الخطوات الآتية:
- شطب حروف الكلمات المرافقة للعبة داخل المربعات.
- الأحرف غير المحذوفة هي التي تشكل كلمة السر.
- على كل مجموعة وضع كلمة السر في الفراغ الموجود في الجملة غير التامة.
- تطلب المجموعة التي أنهت اللعبة إلى أحد الطلاب قراءة الجملة التامة أمام زملائه.
- يكون الفريق الفائز هو الذي يحل كلمة السر أولاً.

مثال على الكلمات المتقاطعة:

١- احذف من المربعات الحروف التي تتألف منها الكلمات الآتية :
(التفاح، الخوخ، التوت، كوسا، خيار، تمر، شمام).

٢- كون من الحروف الباقية كلمة السر، وهي فعل مضارع بمعنى يغادر يتألف من خمسة أحرف.

٣- أضف كلمة السر إلى الجملة الآتية لتشكل منها جملة تامة:

لم .... سعيدٌ إلى عمانَ.

ا	ل	ت	ف	ا	ح
ا	ت	و	ت	ل	ا
ل	ك	ر	ي	ت	ش
خ	و	ا	س	م	م
و	س	ي	ا	ر	ا
خ	ا	خ	ف	ر	م

الأمثلة التي تستخدم في لعبة الكلمات المتقاطعة:

المربع الأول:

١- احذف من المربعات الحروف التي تتألف منها الكلمات الآتية (ضفدع، سلحفاة، فرس،بقرة،الثعلب، نمل، فيل ، قرد).

٢- كون من الحروف الباقية كلمة السر وهي: فعل مضارع بمعنى (يسقط) يتألف من أربعة أحرف.

٣- أضف كلمة السر إلى الجملة الآتية لتشكل منها جملة تامة.

لم .... الثلجُ هذا العام.

ض	ف	د	ع	ب	س
ف	ق	ل	ي	ل	ل
ر	ر	ي	ن	ع	ح
س	د	ف	ز	ث	ف
ن	م	ل	ل	ل	ا
ب	ق	ر	هـ	ا	هـ

المربع الثاني:

١- احـذف من المربعات الحروف التي تتألف منها الكلمات الآتية (تلفاز، راديو، فيديو، مسجل، تلفون، جرس، لوح،دب).

٢-كون من الحروف الباقية كلمة السر، وهي فعل مضارع بمعنى (يذهب) يتألف من أربعة+ أحرف.

٣- أضف كلمة السر إلى الجملة الآتية لتشكل منها جملة تامة.

لمْ .... سالمٌ إلى الملعبِ.

ت	ل	ف	ا	ز	ف
ر	ت	ج	ح	ي	ي
ا	ل	ر	و	خ	د
د	ف	س	ل	ر	ي
ي	و	د	ب	ج	و
و	ن	م	س	ج	ل

المربع الثالث :

١- احذف من المربعات الحروف التي تتألف منها الكلمات الآتية (ليمون، تفاح، برتقال، جزر، خوخ، رمان، توت، بطيخ).

٢-كون من الحروف الباقية كلمة السر، وهي (فعل مضارع) يتألف من أربعة أحرف.

٣-أضف كلمة السر إلى الجملة الآتية لتشكل منها جملة تامة:

لم .... الكسولُ دَرسهُ.

ب	ن	و	م	ي	ل
ر	ت	ف	ا	ح	خ
ت	ي	ر	ز	ج	و
ق	ح	ت	و	ت	خ
ا	ف	ب	ط	ي	خ
ل	ظ	ن	ا	م	ر

المربع الرابع :

١- احذف من المربعات الحروف التي تتألف منها الكلمات الآتية (خزانة، سرير، فرشة، لحاف، سجاد، كرسي، باب، لوح).

٢-كون من الحروف الباقية كلمة السر، وهي فعل مضارع بمعنى يعارض يتالف من خمسة أحرف.

٣-أضف كلمة السر إلى الجملة الآتية لتشكل منها جملة تامة.

لم .... الطالبُ أوامر معلميهِ.

ف	ر	ي	ر	س	خ
ر	ف	ا	ح	ل	ز
ش	د	ا	ج	س	ا
ه	ي	س	ر	ك	ن
ف	ل	ا	خ	ي	ه
ل	و	ح	ب	ا	ب

- **التقويم:**

السؤال الأول: ضَعْ فعلاً مضارعاً مناسباً وأشكل آخره في فراغات الجمل الآتية :

الجمل الناقصة	الفعل المضارع
١- لَمْ................ عند نزول المطرِ.	يسافر
٢- لَمْ................إلى الشارعِ.	يأكل
٣- لَمْ................ شجرةً عاليةً	أخرج
٤- لَمْ................ خالدٌ الحلوى	أتسلق
٥- لَمْ................أخي	أخرج

الدرس التاسع: ((لَنْ) الناصبة للفعل المضارع).

الزمن: حصة دراسية.

الأهداف: ١) أن يستعمل الطالب (لَنْ) استعمالاً صحيحاً.

٢) أن يستعمل الطالب (لَنْ) في جمل مفيدة.

الوسائل التعليمية: السبورة، ومجموعة من البطاقات، والطباشير الملون، والكتاب المدرسي المقرر.وتستخدم هذه الوسائل في لعبة (ضع زميلك في المكان المناسب).

الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:

التمهيد: يكتب المعلم الجملة الآتية على السبورة: (لَنْ أصاحبَ الأشرارَ).ويطلب من أحد الطلبة قراءتها،ثم يضع خطاً تحت (لَنْ)، وخطين تحتَ(أصاحبَ)، ويلفت نظرهم إلى أن الفعل الذي جاء بعد (لن) في آخره فتحة.

- يكتب عنوان الدرس على السبورة.

الشرح:

- يكتب المعلم الجمل على السبورة بخط واضح على أن يكون حرف اللام مكتوباً باللون الأحمر في كلمة أُهْمِلَ ، وحرف الحاء في كلمة يُفْلِحَ ، وحرف اللام في كلمة يَنالَ، وفوق كل حرف منهما فتحة باللون الأصفر.
- يقرأ المعلم الجمل الثلاث مركزاً على حركة آخر الفعل المضارع في كل منها.
- يقلد عدد من الطلاب قراءة المعلم.

- يمسح المعلم الفتحات عن الأفعال المضارعة، ويكلف عدداً من الطلاب إعادة وضع كل حركة في مكانها.
- يقارن الطلاب بين الكلمات التي لوّن آخرها، ليستنتجوا أن الفعل بعد (لن) يكون مفتوح الآخر.

التدريب الثاني:

- يكتب المعلم الجمل على السبورة ، ويلون الحرف الأخير في كل فعل مضارع باللون الأحمر.
- يكلف عدداً من الطلاب بأن يضعوا الفتحة فوق الحرف الملون(كلمة لكل طالب) ، ويحرص على أن يقرأ الطالب الجملة كلها بعد ذلك.
- يقرأ عدد من الطلاب الجملة.
- يمسح الحروف الملونة ،ويكتبها بلون مشابهة لسائر الكلمات.
- يكلف عدداً من الطلاب بوضع الفتحات في أماكنها الأولى، ويدعهم يقرؤون الجمل، ثم يمسح السبورة، ويحل الطلاب التدريب في كتبهم.

التدريب الثالث:

- يكتب المعلم الكلمات الموجودة في الدائرة على السبورة.
- يكتب الجملة الأولى على السبورة ،كما جاءت في التدريب.
- يكلف طالباً باختيار إحدى الكلمات الثلاث ليملأ الفراغ، ثم يطلب إليه وضع فتحة على آخرها، وقراءة الجملة بعد ذلك.
- يفعل الشيء نفسه بالجمل الأخرى.

- يمسح الفتحات عن الأفعال المضارعة، ثم يكلف عدداً من الطلاب بوضعها باللون الأحمر على آخر حرف من كل فعل.
- يقرأ الطلاب الجمل مع الإهتمام بفتح آخر الفعل.
- يكلف المعلم الطلاب أن يأتوا بجمل مشابهة.
- يمسح السبورة ويحل الطلاب التدريب في كتبهم.
- تقديم لعبة(ضع زميلك في المكان المناسب):

اللعبة التاسعة : ضع زميلك في المكان المناسب

هدف اللعبة:

- أن يستعمل الطالب (لَنْ) استعمالاً صحيحاً
- أن يضعَ الفتحة على الفعل المضارع بعدها.

عدد اللاعبين : لاعبان أو فريقان.

الأدوات المستخدمة: عدد من البطاقات تحتوي كل بطاقة على جملة غير تامة ، وبطاقات أخرى تحتوي على كلمات مختلفة في حركة أواخرها. أقلام ملونة.السبورة، طباشير.

وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة - غرفة الصف

طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى عدد من المجموعات .
- يوزع المعلم البطاقات على المجموعات، فالمجموعة الأولى تأخذ بطاقات غير تامة، والمجموعة الثانية تأخذ بطاقات تحمل كلمات مختلفة في حركة أواخرها.
- يخرج طلاب المجموعة الأولى الذين يحملون بطاقة لجملة غير تامة، وإلى جوارهم الطلاب الذين يحملون بطاقات الكلمات المختلفة في حركة أواخرها.
- يطلب المعلم من طلاب الصف قراءة بطاقات الجمل، وبطاقات الكلمات، قراءة صامتة.
- يطلب المعلم من المتسابق أن يضع زميله في المكان المناسب ليتم الجملة.
- يعيد المعلم الإجراءات نفسها مع مجموعة أخرى وهكذا.......

مثال: بطاقة الجمل غير التامة لدى المجموعة الأولى :

لَنْ ....الخائفُ .

- بطاقة الكلمات المختلفة في حركة أواخرها لدى المجموعة الثانية:

١-

ينتصرْ

٢-

ينتصرَ

٣-

ينتصرُ

الحل: يختار الطالب بطاقة الكلمات رقم (٢) لتصبح الجملة صحيحة هكذا:

لَنْ	ينتصرَ	الخائفُ

- تجمع الإجابات الصحيحة لكل مجموعة.
- يكون الفريق الفائز هو الذي يجيب عن جميع التطبيقات بشكل صحيح.

الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

- المجموعة الأولى(تحمل بطاقات لجمل غير تامة)، مثل:

لَنْ .... في الشارع.

لَنْ................ الحقُ.

لَنْ................وحدي.

لَنْ .... الاجتماعَ.

لَنْ............ الكافرونَ الجنةَ.

لَنْ .... الكسولَ.

- المجموعة الثانية (تحمل بطاقات لكلمات مختلفة في حركة أواخرها):

- البطاقة الأولى	- البطاقة الثانية	- البطاقة الثالثة
ألعبْ	ألعبُ	ألعبَ
أسافرُ	أسافرَ	أسافرْ
يهزمْ	يهزمُ	يهزمَ
أحضرَ	أحضرْ	أحضرُ
يدخلُ	يدخلَ	يدخلْ
ينجحْ	ينجحُ	ينجحَ

- التقويم:

السؤال الأول: أدْخِلْ (لَنْ) على كل فعل مضارع في الجمل الآتية، وأشكل آخرهُ:

الجملة	الجملة بعد إدخال (لن) عليها
١- يعودُ الغائبُ	....
٢- أسافرُ وَحدْي	....
٣- أتعرضُ للبردِ	....
٤- أسرعُ في المشي	....
٥- أتأخرُ في الصباح	....
٦- ينجحُ الكسولُ	....

الدرس العاشر: (المفعول لأجله).

الزمن: حصة دراسية.

الأهداف:

- أن يستعمل الطالب المفعول لأجله استعمالاً صحيحاً.
- أن يستعمل الطالب المفعول لأجله في جمل مفيدة.

الوسائل التعليمية:

السبورة، والطباشير الملون، ولوحة الجيوب، والبطاقات ، والأقلام، والكتاب المدرسي المقرر.وتستخدم هذه الوسائل في إجراء لعبة (ابحث عن مكانك).

الأساليب والأنشطة والإجراءات ، وتشمل:

التمهيد: يكتب المعلم الجملة الآتية على السبورة(ينظفُ الطفلُ أسنانه حفاظاً عليها) ثم يطرح عليهم السؤال الآتي:لماذا ينظفُ الطفلُ أسنانه؟ فيكون الجواب: حفاظاً عليها. ثم يضع خطاً تحت كلمة(حفاظاً)، ويخبرهم بأنها تبين سبب تنظيف الطفل لأسنانه.

الشرح:

- يكتب المعلم ما في العمودين الأول والثاني على السبورة بخط واضح مرتب، كما جاء في التدريب، أو يكتبها في بطاقات يضعها في لوحة الجيوب.
- يقرأ طالبٌ الجملة الأولى في العمود الأول، ثم يسأل المعلم عما يصلح أنْ يكون تكملة لها في العمود الثاني، ويتوصل معهم إلى الإجابة الصحيحة.
- يكلف طالباً أن يقرأ العبارة الجديدة ثم يكتبها على السبورة.

- يفعل الشيء نفسه مع الجمل (ب، ج، د، هـ).
- يقرأ عدد من الطلاب الجمل المكتوبة على السبورة.
- يكلف المعلم الطلاب بأن يأتوا بجمل من إنشائهم يقلدون فيها جمل التدريب.
- يضع المعلم سؤالاً للجملة(أ) وهو:لماذا قدم الأردنيون أعظم التضحيات؟ ويدع طالباً يجيب عنه، على أن تكون إجابته(دفاعاً عن أرض فلسطين).
- يضع المعلم سؤالاً للجملة(ب)، وآخر للجملة(ج)، وثالثاً للجملة (د)، ورابعاً للجملة(هـ) ،على أن يبدأ كل سؤال بكلمة(لماذا) . ويكون الجواب العبارة المناسبة في العمود الثاني.
- تمسح السبورة ويكلف الطلاب بحل التدريب في كتبهم.
- تقدم لعبة (البحث عن مكانك):

اللعبة العاشرة: البحث عن مكانك

هدف اللعبة: - أن يستعمل الطالب المفعول لأجله استعمالاً سليماً.

- أن يستعمل الطالب المفعول لأجله في جمل مفيدة.

الأدوات المستخدمة: عدد من البطاقات تحتوي كل بطاقة على جملة غير تامة ينقصها المفعول لأجله، وبطاقات تحتوي على " المفعول لأجله" مساوية لعدد البطاقات الأولى، أقلام ذات ألوان متعددة.

عدد اللاعبين: لاعبان أو فريقان .

وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة - غرفة الصف.

طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات، تتألف كل مجموعة من طالبين.
- يوزع المعلم البطاقات على المجموعات ،تأخذ المجموعة الأولى بطاقات الجمل التي ينقصها "المفعول لأجله".وتأخذ المجموعة الثانية بطاقات " المفعول لأجله"، وهي مساوية لعدد بطاقات المجموعة الأولى.
- يقف الطلاب الذين يحملون بطاقات "المفعول لأجله " مقابل زملائهم الذين يحملون بطاقات "الجمل غير التامة" .
- يطلب المعلم من الطلاب الذين يحملون بطاقات المفعول لأجله أن ينضموا إلى المجموعة المناسبة ، بحيث يقف كل تلميذ في موضع من زميله بحيث يشكل معه جملة تامة.
- يعيد المعلم الإجراءات نفسها مع مجموعة أخرى ..... وهكذا.
- **مثال:**
- اللاعب الأول (من المجموعة الأولى) يحمل بطاقة لجملة غير تامة:

جئتُ إلى المدرسةِ .... للعلم

اللاعب الثاني (من المجموعة الثانية) يحمل بطاقة المفعول لأجله:

طلباً

- يضع اللاعب الثاني بطاقته في الفراغ الموجود في الجملة غير التامة ،ويشكلان بذلك جملة مفيدة:

جئتُ إلى المدرسةِ طلباً للعلمِ

- تجمع الإجابات الصحيحة لكل مجموعة.
- يكون الفريق الفائز هو الذي يجيب عن جميع الأسئلة بشكل صحيح.

- الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

المجموعة الأولى (بطاقات ينقصها المفعول لأجله)، وهي:

- ابتعدتُ عن الكلبِ .... منهُ.
- أطعتُ والديَّ .... لرضاهُ.
- وقفتُ للمعلمِ .... لهُ.
- يرتبُ سميرٌ كتبهُ .... عليها.
- توزعُ الجوائزُ .... للمجتهدينَ.
- قاتلَ الجنودُ .... عن الوطنِ.

المجموعة الثانية تحمل(بطاقات المفعول لأجله)، وهي:

- خـوفـاً - طلباً
- احترامـاً - حفاظاً
- تشجيعاً - دفاعاً

- التقويم:

السؤال الأول: صل كل جملة في العمود الأول بما يناسبها من العمود الثاني، ثم أقرأ:

العمود الأول		العمود الثاني
١ - أطعتُ أبي	________.	حفاظاً عليها.
٢- وقفتُ لعمي	________.	شكراً للهِ.
٣- يرتبُ عليٌّ كتبهُ	________.	طلباً لرضاه.
٤- سجدتُ	________.	حرصاً على راحتنا.
٥- تسهرُ أمهاتنا	________.	احتراماً له.

الدرس الحادي عشر: (الحال المفردة).

الزمن: حصة دراسية.

الأهداف:

- أن يستعمل الطالب الحال المفردة استعمالاً صحيحاً.
- أن يستعمل الطالب الحال المفردة في جمل مفيدة.

الوسائل التعليمية: السبورة، والطباشير الملونة، والكتاب المدرسي المقرر.وتستخدم هذه الوسائل في لعبة(ابحث عن حالك).

الأساليب والأنشطة والإجراءات وتشمل:

التمهيد: يكتب المعلم الجملة الآتية على السبورة: (ينظفُ الطفلُ أسنانهُ حفاظاً عليها).ثم يطرح عليهم السؤال الآتي: لماذا ينظف الطفلُ أسنانه؟ ويضع خطاً تحت كلمة (حفاظاً)، ويخبرهم بأنها تبين سبب تنظيف الطفل لأسنانه.

الشرح:

- يعرض المعلم على الطلاب لوحة من الورق المقوى رسم عليها شكل شجرة كتبت عليها كلمات التدريب في بطاقات، كما هو وارد في الكتاب المقرر.
- يقرأ عدد من الطلاب الكلمات على الشجرة.
- يوضح المعلم لهم معاني هذه الكلمات، ويناقشهم فيها.
- يكتب المعلم السؤال الأول(أ) وإجابته الناقصة كما ورد في الكتاب.
- يكلف طالباً قراءة السؤال، وطالباً آخر بقراءة الإجابة من دون أن يملأ الفراغ.

- يكلف طالباً بأن يختار بطاقة من الشجرة ليملأ بها الفراغ في الجملة الأولى، لتصبح الجملة (يَعيشُ العُصْفورُ بِجِوارِ الطِّفْلِ أَسْيرًا).
- يقرأ طالبٌ الإجابة بعد أن اكتملت الجملة.
- يتبع الأسلوب نفسه في الأسئلة الأخرى وأجوبتها.
- يكلف الطلاب بقراءة العبارات الجديدة بعد الحل.
- يكلف طالباً بقراءة السؤال الأول، وطالباً آخر قراءة جوابه، وهكذا يحصل في سائر الأسئلة.
- يكلف عدداً من الطلاب بالإتيان بجمل من إنشائهم يقلدون فيها جمل التدريب.
- يمسح المعلم السبورة ، ويحل الطلاب التدريب في كتبهم.
- تقديم لعبة(ابحث عن حالك):

اللعبة الحادية عشرة : ابحث عن حالك

هدف اللعبة:

- أن يستعمل الطالب الحال المفردة استعمالاً سليماً.
- أن يستعمل الطالب الحال المفردة في جمل مفيدة.

الأدوات المستخدمة: عدد من البطاقات تحتوي كل منها على جمل غير تامة ، وبطاقات أخرى على الحال، أقلام ذات ألوان متعددة.

عدد اللاعبين: لاعبان أو فريقان .

وقتها ومكانها: ١٥ دقيقة- غرفة الصف.

شروط الفوز: الإجابة عن جميع الأسئلة.

طريقة اللعب:

- يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات تتألف كل مجموعة من طالبين.
- يوزع المعلم البطاقات على المجموعات، فالمجموعة الأولى تأخذ بطاقات "الجمل غير التامة " التي تنقصها الحال، والمجموعة الثانية تأخذ بطاقات "الحال".
- يطلب المعلم من طلاب المجموعة الأولى الذين يحملون بطاقات" الجمل غير التامة "أن يبحث كل منهم عن البطاقات التي يرى أنها تمثل الحال لدى المجموعة الثانية.
- يخرج الطالب ويقرأ الجملة غير التامة أمام زملائه، ويخرج إليه الطالب صاحب بطاقة الحال المناسبة ويقف بجواره، ويشكلان بالبطاقات الجملة التامة.وتستمر اللعبة حتى تنهي كل مجموعة بطاقاتها.

-**مثال:** اللاعب الأول: يحمل بطاقة الجملة غير التامة:

عادَ الحاجُ

اللاعب الثاني :يحمل بطاقة (الحال):

فرحاً

يجتمعان معاً ويشكلان الجملة التامة:

عادَ الحاجُ فرحاً

- تجمع الإجابات الصحيحة لكل فريق.
- يكون الفريق الفائز هو الفريق الحاصل على عدد أكثر من الإجابات الصحيحة

- الأمثلة التي تستخدم في هذه اللعبة:

- المجموعة الأولى تحمل (بطاقات لجمل غير تامة)، وهي:
- عادَ الطفلُ.................
- ركبتُ السيارةَ..........
- رجعَ الولدُ ....
- أقبلَ الناجحُ ....
- جرى الماءُ ....
- جاءَ المذنبُ ....

- المجموعة الثانية تحمل (بطاقات الحال) ، وهي :

- باكياً
- مسروراً
- فرحاً
- صافياً
- مسرعةً
- معتذراً

- التقويم :

السؤال الأول: ضَعْ الحال المناسبة في فراغ الجمل الآتية، مع وضع حركة الفتح في آخره:

الجمل الناقصة		الحال
١- ركبنا البحرَ	....	باكيا
٢- لا تأكلْ الطعامَ	....	نشيطا
٣- رجعَ القائدُ	....	ممزقا
٤- لا تلبسْ الثوبَ	....	حارا
٥- اقبلَ المظلومُ	....	هائجا
٦- ذهبتُ إلى المدرسةِ	....	منصورا

المصادر والمراجع

١ - قائمة المراجع العربية.

٢ - قائمة المراجع الأجنبية.

قائمة المراجع العربية:

- إبراهيم، عبد العليم (١٩٧٢). **الموجه الفني لمدرسي اللغة العربية.** مصر: دار المعارف.

- ابن جني (١٩٥٢). **الخصائص**. الجزء الأول . القاهرة: دار الكتب المصرية.

- أبو جاموس، عبد الكريم محمود (١٩٩٨) . الأنماط اللغوية في اللغة العربية في الصفوف (الثلاثة الأولى) من مرحلة التعليم الأساسي في الأردن ومدى إتقان الطلاب لها. **مجلة كلية التربية**، العدد٣٦، ص ص ١٣٧-١٦٧.

- أبو سرحان، عيد عودة (١٩٩٤). دور الألعاب التربوية في تعليم اللغة الإنجليزية وتعلمها. **رسالة المعلم**، المجلد ٣٥، العدد٣، ص ص ٣٠-٣٨ .

- أبو لوم، خالد و أبو هاني، سليمان (٢٠٠٢). **الألعاب في تدريس الرياضيات**. عمان: دار الفكر.

- أبو مغلي، سميح (١٩٧٩). **الأساليب الحديثة لتدريس اللغة العربية.** عمان: (لا ن).

- أبو مغلي، سميح (١٩٩٧). **التدريس باللغة العربية الفصحى لجميع المواد في المدارس.** عمان: دار الفكر.

- أبو الهيجاء، فؤاد (٢٠٠١). **أساليب وطرق تدريس اللغة العربية. عمان:** دار المناهج.

- الببلاوي، فيولا (١٩٧٩) الأطفال واللعب. **مجلة عالم الفكر**، المجلد ١٠، العدد٣، ص ص ١١١-١٥٢.

- البجة،عبد الفتاح حسن (٢٠٠١) . **أساليب تدريس مهارات اللغة العربية وآدابه** .العين: دار الكتاب الجامعي ، الإمارات العربية المتحدة.
- بلقيس، احمد و مرعي، توفيق (٢٠٠١) . **الميسر في سيكولوجية اللعب**. ط٤،عمان: دار الفرقان.
- البوريني، عبد العزيز (١٩٩٢). توظيف اللعب وتمثيل الأدوار في التدريس . **رسالة المعلم**، العدد٤،المجلد٣٣، ص ص٦٨-٧٧.
- توق، محي الدين (١٩٨٤) . **علم النفس التربوي**. عمان: (لا ن).
- جابر، وليد (١٩٩١) . **أساليب تدريس اللغة العربية** .ط٣. عمان: دار الفكر.
- جامعة القدس المفتوحة (١٩٩٣). **اللغة العربية وطرائق تدريسها(١)**. عمان: جامعة القدس المفتوحة.
- جامعة القدس المفتوحة (١٩٩٣). **اللغة العربية وطرائق تدريسها (٢)**. عمان: جامعة القدس المفتوحة.
- جامعة القدس المفتوحة (١٩٩٥). **سيكولوجية اللعب**.عمان: جامعة القدس المفتوحة.
- جبرين، عمر(١٩٧٩-١٩٨٠) .ألعاب الأطفال في الأردن. **دراسات العلوم الإنسانية**، المجلد ٦-٧، ص ص٥٩-٨٩ .
- الجعافرة، عبد السلام (٢٠٠٢). دور الألعاب التربوية في تعليم اللغة العربية للصفوف الثلاثة الأولى. بحث غير منشور في جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.

- حسن، عمران حسن (١٩٩٩). فعالية استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في تعليم القواعد النحوية .**مجلة كلية التربية**، العدد١٥ ، الجزء الأول، ص ص١-١٤.
- الحياري ،عبد الكريم وآخرون (١٩٩٥). . **دليل المعلم الى كتاب لغتنا العربية للصف الرابع**. عمان: وزارة التربية والتعليم.
- الحياري ،عبد الكريم وآخرون (٢٠٠٣) **لغتنا العربية للصف الرابع** . عمان: وزارة التربية والتعليم.
- الحيلة، محمد (٢٠٠٣) . **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**.عمان: دار المسيرة.
- خاطر، محمود رشدي وآخرون (١٩٨٦). **طرق تدريس اللغة العربية والتربية الدينية في ضوء الاتجاهات التربوية الحديثة**.ط٣، القاهرة: (لا ن).
- الخوالدة، محمد (١٩٨٧). **اللعب الشعبي عند الأطفال** .عمان: جامعة اليرموك .
- الدليمي، طه؛ الوائلي، سعاد (٢٠٠٣). **الطرائق العملية في تدريس اللغة العربية**. عمان: دار الشروق.
- سكيكر، فياض (١٩٨٩) . دور المربية اتجاه اللعب في رياض الأطفال. **مجلة التربية**، العدد٦٠، ص ص ٦٥-٦٧.
- سليمان،محمود جلال الدين (٢٠٠٢). أثر تدريس الأساليب والتراكيب بطريقة الأنماط اللغوية في الأداء الكتابي لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي.**مجلة القراءة والمعرفة**، العدد١٥،ص ص١١٦-١٤٥.

- سمك، محمد صالح (١٩٧٥). **فن تدريس اللغة العربية** .القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.
- سمك، محمد صالح (١٩٩٨). **فن التدريس للتربية اللغوية** . القاهرة: دار الفكر العربي.
- السيد، خالد عبد الرزاق (٢٠٠٢). **سيكولوجية اللعب نظريات وتطبيقات**. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.
- السيد، محمود أحمد (١٩٨٠). **الموجز في طرق تدريس اللغة العربية وآدابها**. بيروت: دار العودة.
- شاش،سهير محمد (٢٠٠١). **اللعب وتنمية اللغة لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية**. القاهرة: دار القاهرة للكتاب.
- شحاته، حسن (٢٠٠٠). **تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق.** ط٤، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
- صباريني ، محمد سعيد وغزاوي، محمد ذيبان (١٩٨٧) . الألعاب التربوية و تطبيقاتها في العلوم. **رسالة الخليج العربي**،العدد٢١، ص ص ١٢١-١٤٥.
- صميلي، يوسف (١٩٨٨). **اللغة العربية وطرق التدريس نظرية وتطبيقاً** .بيروت: المكتبة العصرية.
- الطائي، فخرية جميل (١٩٧٩). **اللعب في دور الحضانة ورياض الأطفال**. بغداد: منشورات الجامعة المستنصرية.
- الطجل، وفا بنت محمد (٢٠٠٣) . يلعبون وفي ذات الوقت يتعلمون. **مجلة المعرفة**، العدد٩٩،ص ص ٤٤-٤٧.

- طعيمة، رشدي ومناع، محمد (٢٠٠٠). **تدريس العربية في التعليم العام، نظريات وتجارب** . القاهرة: دار الفكر.
- الطوبجي، حسين (١٩٧٩). الألعاب التعليمية في رياض الأطفال، للترفيه أم للتعليم. **تكنولوجيا التعليم**، العدد٣-٤، ص ص ١٩-٢٠.
- عبد الباقي، سلوى (١٩٩٢). **اللعب بين النظرية والتطبيق**. القاهرة: بيت الخبرة الوطني.
- عبد العزيز، ناصف مصطفى (١٩٨٣). **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**. الرياض: دار المريخ.
- عبده ، ربى رامز عبد المنعم (١٩٩٣) . أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لدى عينة من الطلاب المبتدئين في الأردن .رسالة ماجستير غير منشورة ، الجامعة الأردنية: عمان،الأردن.
- عصر، حسني عبد الباري (١٩٩٧) . **تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية**. القاهرة: دار نشر الثقافة.
- عصر، حسني عبد الباري (٢٠٠٠). **فنون اللغة العربية**. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.
- عطا الله ،عبد الحميد زهري سعد (٢٠٠٣) . برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى الطلاب الصف الثالث الابتدائي. **مجلة القراءة والمعرفة**، العدد ٢٥، ص ص ١٩٥-٢٣٤.

- عكـي، محمـد أكلـي بـن(٢٠٠). ظاهـرة اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة ومـدى انعكاسـاتها علـى البعد التربوي والتعليمي معاً. **حوليات جامعة الجزائر**،العدد ١٣ ،ص ص ٢٣١-٢٦٩.

- العمـوري، عـبير (١٩٨٨): ألعـاب القـراءة في المـرحلة الابتدائـية. رسـالة المعلـم، العدد٣، ص ص ١٢٨-١٣٥

- العنانـي،حنان عـبد الحمـيد (٢٠٠٢) . **اللعب عند الأطفـال؛ الأسـس النظرية و التطبيقية**.عمان:دار الفكر.

- العيسـوي، جمـال مصطفى و موسـى، محمـد محمود (٢٠٠٣). مدى تمكن طالـبات كلـية التربـية — جامعـة الإمـارات العربية المتحدة- من بعض مهارات الاتصال اللغوي الشفهي. **مجلـة القراءة والمعرفة** ،العدد ٢٨، ص ص ٢٠-٧٢ .

- الفريق الوطني (١٩٩١). **منهاج اللغة العربية وخطوطه العريضة في مرحلة التعليم الأساسي**. عمان: وزارة التربية والتعليم.

- قـورة ، حسـين سـليمان (١٩٨١). **دراسـات تحليلية ومواقف تطبيقية في تعليم اللغة العربية والدين الإسلامي**. القاهرة: دار المعارف.

- اللبابـيدي ، عفاف و خلايله، عبد الكريم (١٩٩٨). **سيكولوجية اللعب**. عمان: دار الفكر.

-لطفي، محمد قدري (١٩٧٠) . **أساليب تدريس اللغة العربية**. معهد التربية؛ اونروا، يونسكو.

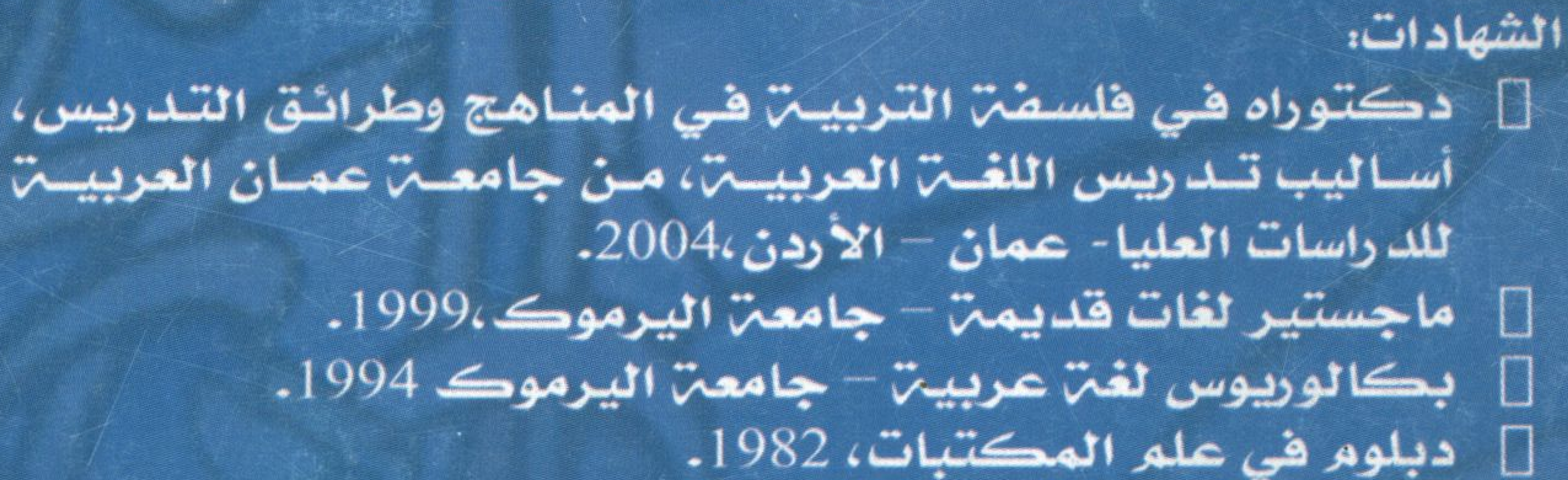
- مجـاور، محمد صلاح الدين (١٩٧٤). **دراسـة تجريبية لتحديد مهارات اللغة العربية**. الكويت: دار القلم.

- مدكـور، علي احمد (٢٠٠٠). **تدريس فنون اللغة العربية**.القاهرة: دار الفكر العربي.
- ملص،محمـد بسـام (١٩٨٦). أثـر نشـاط الطفل التمثيلي في التربية.**رسالة الخليج العربي**، العدد١٧،ص ص ١٨٥-١٩٦.
- ميللر، سوزانا (١٩٧٤) .**سيكولوجية اللعب**. القاهرة: المكتبة العربية.
- النمـرات، مطيعة محمد (١٩٩٥). أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغـة الإنجليـزية "بـترا"علـى تحصيل المفردات لدى طلاب الصف العاشر الأساسـي في مـدارس مديـرية_عمـان الكـبرى الأولى.رسالة ماجستير غير منشورة ، الجامعة الأردنية عمان: الأردن.
- الهـويدي، زيد (٢٠٠٢). **الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير**. العين:دار الكتاب الجامعي.

٢ - قائمة المراجـع الأجنبية :

- Chaplin j.f. (1987). **Dictionary of psychology** . Delt, publishing co.
- Chris, Bern Brack. (1980). Stemgo:aword stems game. **Forum**.2,p.45-46
- Elizabeth, Wood. (1999 **(The impact of the National Curriculum on play in Reception Classes**. U.S.A:University of Exeter, school of education.
- AL fagih, Abdel Hakim Mohammed Abdu. (1995).The Effect of using Games in English Language Teaching on the Seventh graders achievement in Jordan. Degree of master of Education (TEFL) IN Yarmouk university.
- Flower, w. (1980). **In Faut and child care: Aguide to education in group settings**. Boston: Ally 7 Bacon INC.

- Good.(1975). **Dictionary of Education** . MC Gross HILL book Com. N .Y.
- Herselman, Martha Elizabeth.(1999).The application of educational computer games in English second language teaching . Degree of pH of Education. University of Prtoria ,(South Africa).(ERIK).
- Hung Shuang and Chu Chen .(1984). Meaningful Classroom Activities in Teaching as a Second or Foreign Language. M.A. Thesis, Arizona State University, Dissertation of Abstracts.55, p.183.
- Maidment,R and bronstein, H.Russell. (1973). **Simulation Games Design and Implementatio.** Columbus: Ohiomerrill. publishing company Abell and Howell company.
- Mark, Stephen Brack. (1987). Game for the class room and the English speaking club. **Forum.** 11 .p.23
- Millar, S. (1971). **The psychology of play,** pelican.
- Pellegrini , A.D. and other. (1991). long it- understudy of the predictive Relation Among symbolic play, linguistic verbs, and early literacy. **research in the teaching of English**.25.2.
- Randel, josephine m and morris, barbara A. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. **simulation and gaming.** 23. p.261
- Reitsma, pieter. (1988). Reading Practice For Beginners: Effect of Guide Reading While Listening, and Independent Reading with computer- Based speech Feed back. **Reading Research Quarterly**. 23.pp 219-235.
- Rixon, Shelagh.(1981). **How to use games in language teaching.** London: Macmillan.
- Suzan, Neuman.(1991). Litary objects as cultural tools: effect on. **ERIC**. 26.44
- Unesco (1980) . **The Child and Play, Theoretical Approaches and Teaching Applications**. Educational studies and document, no. 34.
- Wright, Andrew, David Belteridge, and Michael. (1984).**Games for Language Learning.** Cambridge: Cambridge university press.



الدكتور محمد علي الصويركي

مواليد بلدة تبنة - لواء الكورة - إربد - الاردن، 1961م.

الشهادات:

- دكتوراه في فلسفة التربية في المناهج وطرائق التدريس، أساليب تدريس اللغة العربية، من جامعة عمان العربية للدراسات العليا- عمان - الأردن،2004.
- ماجستير لغات قديمة - جامعة اليرموك،1999.
- بكالوريوس لغة عربية - جامعة اليرموك 1994.
- دبلوم في علم المكتبات، 1982.

السيرة الثقافية والعلمية:

- عضو في اتحاد الكتاب والأدباء الأردنيين منذ عام 1991.
- حاصل على جائزة الدولة التشجيعية- تاريخ الأردن الحديث- لعام 1995.
- يعمل في وزارة التربية والتعليم منذ عام 1982.
- صدر له:
- الأردن في أشعار العرب- عمان- وزارة الثقافة، 1988.
- نوابغ الأردن في العهد الإسلامي- عمان - دار عمار، 1990.
- شرقي الأردن والعهد الفيصلي- عمان- دار عمار، 1993.
- عمان تاريخ وحضارة وآثار- عمان- دار عمار، 1998.
- تاريخ السلط والبلقاء- عمان - وزارة الثقافة ودار عمار، 1999.
- مصادر ومراجع عن الثورة العربية الكبرى- عمان- لجنة تاريخ الأردن، 1995.
- الأكراد الأردنيون ودورهم في بناء الأردن الحديث- عمان- دار سندباد ، 2004.
- التعبير الشفوي- اربد - دار الكندي، 2006.
- عائشة الباعونية ..فاضلة الزمان-عمان- وزارة الثقافة، 2006.
- معجم أعلام الكرد، السليمانية،إقليم كردستان- العراق، 2006.
- اربد المدينة تاريخ وحضارة وآثار- عمان - أمانة عمان الكبرى، 2006.
- مذكرات إسماعيل عريضة (تحقيق) - عمان - دار سندباد ،2006.



دار الكندي للنشر والتوزيع

الاردن-اربد
شارع الملك عبدالله الثاني- مقابل البنك الاهلي
تلفاكس 0069227244323 ص.ب 893
E-mail:dar_alkindi@yahoo.com